JACK VANCE
LYONESSE
(Lyonesse, 1983)

A Norma, moglie e collega

PRESENTAZIONE

C'è una strana tendenza, tra gli appassionati del genere fantascientifico, a considerare Jack Vance uno scrittore di fantasy. In realtà Vance è uno dei migliori scrittori di fantascienza "pura" degli ultimi trent'anni: quasi tutte le sue storie hanno luogo su mondi "razionali" intendendo "razionale" nel senso di opposto a "magico" in una galassia ampiamente popolata da razze umane e aliene di un lontano futuro. È vero però che la tecnologia non è mai l'aspetto principale di questi mondi e non assume mai un'importanza predominante nei romanzi di Vance, ed è anche vero che spesso le bizzarre culture, i coloratissimi ambienti, gli straordinari e fantastici alieni che pullulano nelle pagine delle sue opere ne nascondono gli aspetti più propriamente tecnici e scientifici.

In effetti potremmo dire che Vance ha sempre scritto, fin dagli inizi della sua carriera, un genere di storie decisamente e inequivocabilmente fantascientifiche con uno stile decisamente "fantastico", dandoci così in un certo senso il meglio di entrambi i "mondi". Ed è stata proprio questa tensione tra stile e contenuto a conferire ai romanzi di Vance quella loro peculiare qualità che li rende davvero unici e inimitabili. Forse è stato proprio questo strano miscuglio che, con il grande successo della narrativa fantasy degli ultimi anni, ha contribuito a rendere quest'autore così popolare negli ultimi tempi, sebbene sia sulla scena ormai da quasi quarant'anni.

Ma Lyonesse *è fantasy sul serio, una fantasy classica che presenta un mitico mondo pre-arturiano, un mondo chiaramente ispirato alle fiabe e leggende del diciottesimo e diciannovesimo secolo ma che ci ricorda anche moltissimo l'unica altra vera escursione di Vance ne genere fantastico, quel magnifico ciclo della Terra Morente che è poi anche la sua opera prima come libro completo e a sé stante.*

Ciò tuttavia non deve stupire molto se si pensa che Lyonesse *era stato concepito addirittura qualche anno prima del ciclo di* The Dying Earth, *pubblicato per la prima volta nel 1950. Probabilmente quando Vance ebbe l'idea di scrivere* Lyonesse *i tempi non erano ancora maturi per questo*

VISIT…

genere di libri e gli editori lo spinsero a rinunciare a questo suo ambizioso progetto. Resta comunque il fatto che questo Lyonesse, *ambientato in un'epoca remota e favolosa, nelle Elder Isles, un gruppo di isole situate più o meno in corrispondenza dell'odierno golfo di Biscaglia (tra la Spagna e la Francia), con le sue fate e principesse, i suoi giganti e i suoi valorosi cavalieri, le sue vecchie megere e i suoi malvagi furfanti, ma soprattutto con le sue ricchissime ed elaboratissime architetture, i suoi giardini delicati e magnifici, i suoi scenari fantastici, i suoi intrighi complessi e misteriosi e i suoi perversi incantesimi, è molto più vicino, come concezione e come spirito, alle storie della Terra Morente e di Cugel l'astuto che non alle leggende arturiane o celtiche, cui tuttavia Vance fa spesso riferimento. Figure come Uther Pendragon sembrano totalmente fuori luogo tra gli eleganti palazzi, i raffinati cortili e le gentili maniere che prevalgono nel mondo di Lyonesse e nei regni vicini. In realtà il libro risulta molto più soddisfacente se considerato totalmente a parte dalla tradizione arturiana e visto invece come un nuovo prodotto della fantasia di Vance, una continuazione di un suo discorso letterario su un piano leggermente diverso: i maghi che vivono nella terra di Lyonesse sarebbero perfettamente a loro agio anche in uno qualsiasi dei racconti della Terra Morente, ma anche gli ambiziosi e infidi regnanti dei vari domini sono figure familiari sia ai romanzi fantastici che a quelli fantascientifici dell'autore (ricordate i crudeli, spietati Principi Demoni del bellissimo ciclo di Kirth Gersen?). Una razza presente in questo mondo, quella degli Ska, è poi così aliena da apportare uno spiccato sentore fantascientifico all'intera saga. In definitiva, potremmo dire che questo* Lyonesse *di Vance è sì una fantasy, ma anche una di quelle opere che sono il prodotto di una fertile immaginazione che si rifiuta di essere costretta dalle regole e dai limiti definiti di un genere e vuole invece spaziare con la massima libertà nell'ambito e nell'ampiezza sconfinata della fantasia.*

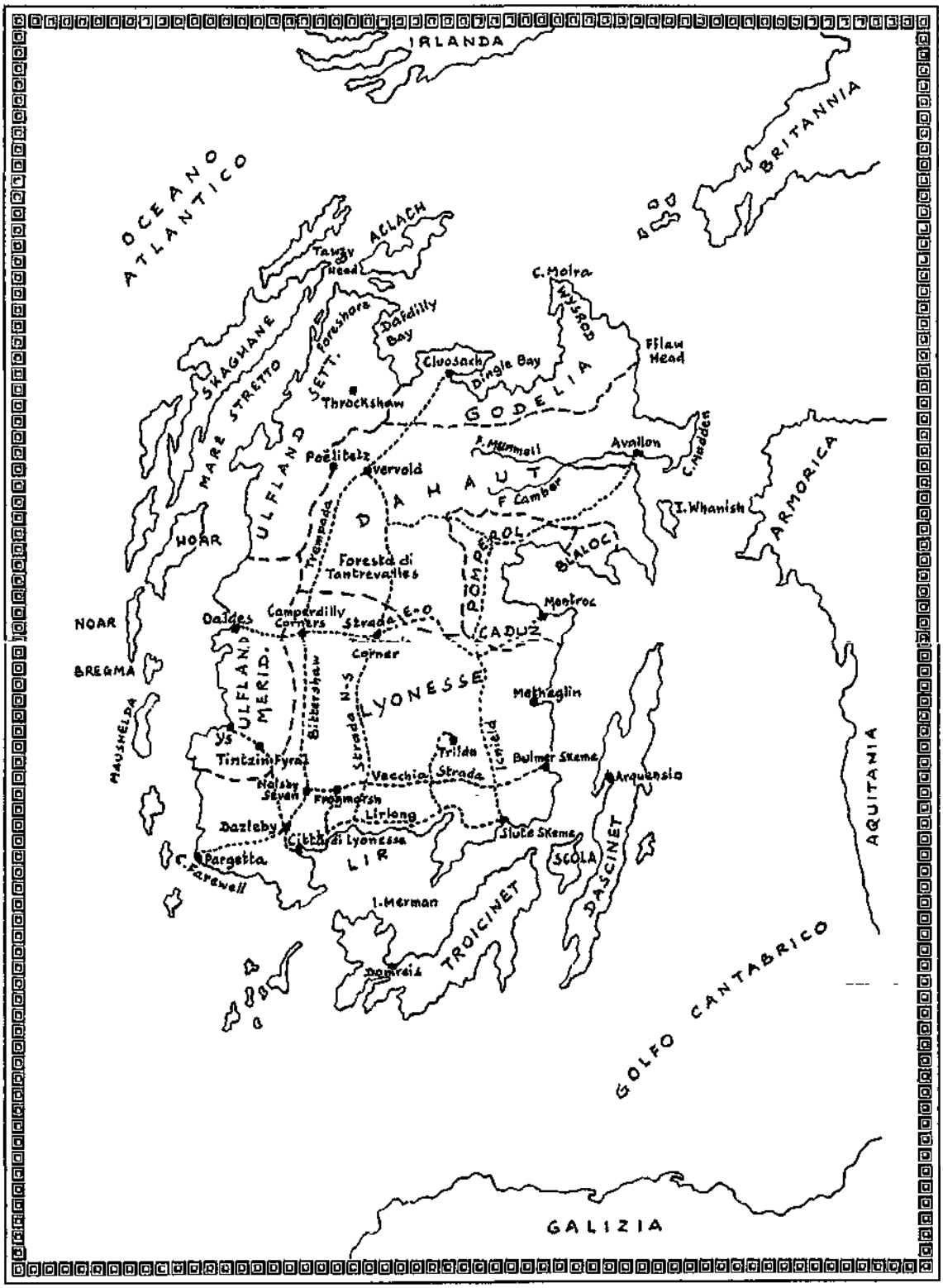
Il libro è troppo complesso e ricco di personaggi e di episodi drammatici per poterne descrivere la trama: la storia, intricata come non mai, è veloce, rapida, avvincente. A un passo da film d'azione si sviluppano sequenze bellissime e raccapriccianti, bizzarre e stravaganti, piene dell'esotica eleganza tipica dei mondi di Vance: principesse timide e solitarie si mescolano a maghi, orchi, druidi, preti cristiani, personaggi fiabeschi e personaggi tipicamente vanciani come sadici sofisticati, ruffiani selvaggi, governanti duri e brutali, uomini loschi e briganti incalliti.

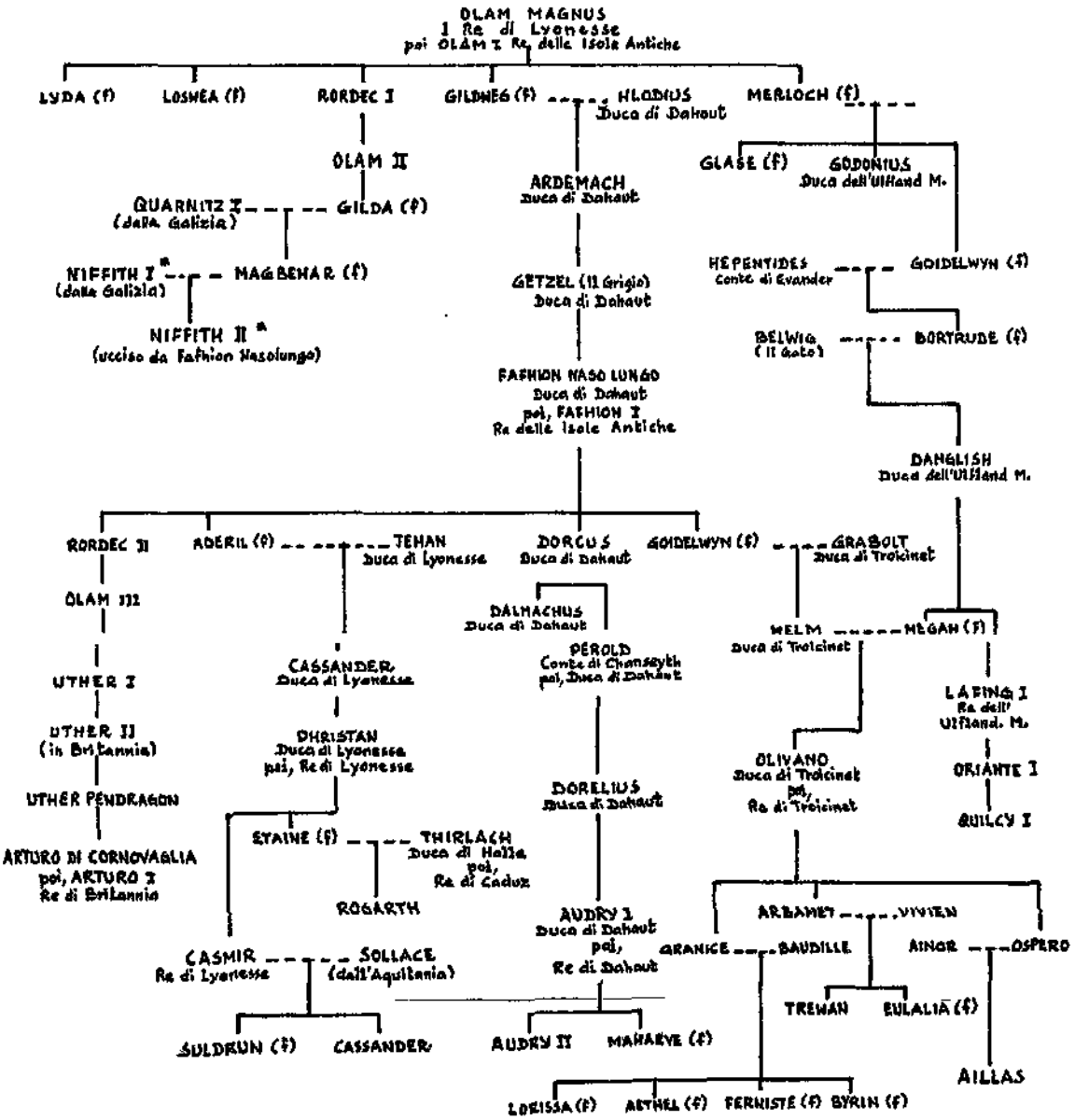
Si tratta di una vera e propria galleria di bellissime figure, un mondo

incredibile e fantastico, un vero e proprio "tour de force" che non ha nulla da invidiare ai pur grandiosi cicli di Tschai e dei Principi Demoni: una volta che l'azione si allontana dal passaggio iniziale nel giardino della triste principessa Suldrun, la trama diventa ricca e scorrevole, con un continuo susseguirsi di colpi di scena, di intricati eventi e dettagli, e un continuo entrare in scena di nuovi personaggi che non ha termine neppure all'epilogo delle pur lunghe quattrocento e passa pagine che compongono questo magnifico volume.

Dunque Vance ha in mente di offrirci una vera serie, un ciclo composto di più romanzi dedicati a questo meraviglioso mondo fatato, di cui questo Lyonesse *non è che il primo episodio: nell'attesa di un seguito, godetevi tuttavia ora le incredibili invenzioni di questo fantastico nuovo prodotto dell'inesauribile immaginazione di questo autore davvero eccezionale.*

Sandro Pergameno


IRLANDA
BRITANNIA
OCEANO ATLANTICO
ACLACH
Tawny Head
C. Moira
Wyrrod
Daisdilly Bay
foreshore
SKAGHANE
STRETTO
SETT.
Cluosach
Dingle Bay
Ffiaw Head
Throckshaw
GODELIA
MARE
ULFLAND
Poelitelz
Vervold
I. Hummell
Avallon
C. Madden
DAHAUT
F. Camber
I. Whanish
ARMORICA
HOAR
Tremada
Foresta di Tantrevalles
PROMPEROL
BLALOC
Montroc
NOAR
Oaides
Camperdilly Corners
Strada E-O
CADUZ
Corner
BREGMA
ULFLAND MERID.
Bittershaw
Strada N-S
LYONESSE
Mathaglin
Hausfelda
Ys
Tintzin
Fyral
Trilda
Bulmer Skeme
Vecchio
Strada
Icnield
Arquensia
Nolsby Seven
Frohmarsh
Lirlong
AQUITANIA
Dazleby
Citta di Lyonesse
Sluce Skeme
LIR
C. Pargetta
C. Farewell
SCOLA
DASCINET
I. Merman
TROICINET
Domreis
GOLFO CANTABRICO
GALIZIA



Discendenza femminile = (f)

* I Semplicioni Galiziani

Fratelli esclusi dalla linea di discendenza, rami collaterali, e unioni temporanee non sono indicati per evitare maggiori complicazioni

LIBRO PRIMO

IL GIARDINO DI SULDRUN

PROLOGO

Le Isole Elder, o Isole Antiche, ed i loro popoli: una breve esposizione storica che, sebbene per nulla tediosa, può essere sorvolata dal lettore impaziente di passare alla narrazione degli eventi.

Le Isole Elder, ora sprofondate sul fondo dell'Atlantico, sorgevano in tempi remoti di fronte al Golfo Cantabrico (oggi Baia di Biscaglia) ed alla Vecchia Gallia.

I cronisti cristiani hanno ben poco da dire in merito ad esse; Gildas e Nennio fanno entrambi riferimento ad Hybras, per quanto Bede non ne parli affatto, e Geoffrey di Monmouth allude tanto a Lyonesse quanto ad Avallon, e forse anche ad altri luoghi ed eventi che non possono essere determinati in modo certo. Chretien di Troyes rapsodizza su Ys ed i suoi piaceri, ed Ys compare anche con frequenza nei più antichi racconti popolari dell'America. I riferimenti da parte degli Irlandesi sono frequenti ma confusi e contradditori;[1] St. Bresabius di Cardiff propone una lista alquanto fantasiosa dei Re di Lyonesse, e St. Columba inveisce contro gli eretici, streghe, idolatri e Druidi "dell'isola da lui denominata "Hy Brasill", il termine medievale corrispondente ad "Hybras". Ma a parte questi accenni, le cronache restano mute in proposito.

Greci e Fenici commerciarono con le Isole Elder; i Romani visitarono Hybras e molti di loro vi si stabilirono, lasciandosi alle spalle acquedotti, strade, ville e templi. Negli ultimi giorni di vita dell'Impero Romano, dignitari cristiani approdarono ad Avallon con gran pompa e paramenti, vi stabilirono vescovadi, nominarono i prelati responsabili e vi spesero il buon oro di Roma per costruirvi le loro basiliche, nessuna delle quali prosperò. I vescovi lottarono con energia contro gli antichi dèi, come anche contro maghi e sirene, ma ben pochi osarono addentrarsi nella Foresta di Tantrevalles. Aspersorio, turibolo e scongiuri si dimostrarono inutili contro creature come il gigante Dankvin, Taudry il Tagliagole o le creature fatate di Pithpenny Shee.[2] Dozzine di missionari, esaltati dalla fede, pagarono un

[1] Vedi Glossario I

[2] Vedi Glossario II

terribile prezzo per il loro zelo.

Saint Elric si recò a piedi nudi fino a Smoorish Rock, con l'intento di domare l'orco Magre e di illuminarlo nella fede; stando ai successivi racconti, Saint Elric arrivò sul posto a mezzogiorno, e Magre acconsentì educatamente ad ascoltarlo: il Santo si lanciò in un magnifico sermone, mentre Magre accendeva il fuoco nel camino. Spiegò e declamò le Scritture, cantò le glorie della Fede, e, quando ebbe finito ed ebbe intonato il suo ultimo "Alleluia!", Magre gli porse un bicchiere di sidro perché si schiarisse la gola. Affilando un coltello, l'orco si complimentò con Elric per il fervore della sua retorica, quindi gli tagliò la testa, preparò quel santo boccone estraendo il cervello, speziandolo e cucinandolo, ed infine lo mangiò con contorno di porri e cavolfiore.

Saint Uldine tentò di battezzare un gigante nelle acque del Lago Black Meira. La Santa era infaticabile, ma il gigante la violentò per ben quattro volte durante i suoi tentativi, ed alla fine la Santa cedette per disperazione. A tempo debito, Uldine diede alla luce quattro demonietti, il primo dei quali, Ignaldus, divenne poi a sua volta padre dello strano cavaliere Sir Sacrontine, il quale non poteva dormire la notte se prima non aveva ucciso un cristiano. Gli altri figli di Saint Uldine furono Drathe, Aleia e Bazille.[3] A Godelia, i Druidi non cessarono mai di adorare Lug il Sole, Matrona la Luna, Adonis il Bello, Kernuun il Cervo, Mokous l'Orso, Kai l'Oscuro, Sheah l'Aggraziato ed innumerevoli altri semidei locali.

Durante questo periodo, Olam Magnus di Lyonesse, aiutato da Persilian, il suo cosiddetto "Specchio Magico", sottomise al proprio potere tutte le Isole Elder (con l'eccezione di Skaghane e di Godelia), e, autonominatosi Olam I, godette di un regno lungo e prosperoso; gli successero sul trono Rordec I, Olam II, e poi, per breve tempo, i "Semplicioni Galiziani", Quarnitz I e Niffith I. Dopo di loro, Fafbion Naso-Lungo riportò sul trono la discendenza diretta di Olam, e generò Olam III, il quale trasferì il trono Evandig e la grande tavola nota come Cairbra an Meadhan o Consiglio dei Notabili[4] dalla Città di Lyonesse ad Avallon, nel Ducato di Dahaut. Quando il nipote di Olam III, Uther II fuggi in Britannia (dove avrebbe generato Uther Pendragon, padre di Arturo, Re di Cornovaglia), il territorio si frammentò dando origine a dieci regni: Dahaut, Lyonesse, Ulfland Setten-

[3] Le imprese di questi quattro esseri sono state registrate in un raro volume intitolato "I Figli di Saint Uldine".

[4] La Tavola Rotonda di Re e Artù, in seguito, si ispirò proprio alla Cairbra an Meadhan.

trionale, Ulfland Meridionale, Godelia, Blaloc, Caduz, Pomperol, Dascinet e Troicinet.

I nuovi re trovarono molti pretesti per combattersi, e le Isole Elder attraversarono un periodo travagliato. L'Ulfland Settentrionale e quello Meridionale, esposti alle invasioni degli Ska,[5] divennero distese senza legge, occupate da ladroni e da bestie malvagie; solo il Vale Evander, protetto ad est dal Castello di Tintzin Fyral ed a ovest dalla città d'Ys, rimase un reame tranquillo.

Re Audry I di Dahaut fece infine il passo fatale, dichiarando che, dal momento che era lui a sedere sul trono Evandig, gli altri lo dovevano riconoscere come Re delle Isole Elder.

Re Phristan di Lyonesse lo sfidò immediatamente. Audry raccolse allora un possente esercito e marciò lungo la Strada di Icnield, attraversando il Pomperol ed invadendo Lyonesse. Re Phristan guidò i propri eserciti a nord, e, nella Battaglia di Orm Hill, le forze avversarie si scontrarono e combatterono per due giorni, separandosi infine perché entrambe esauste. Tanto Phristan che Audry erano morti durante il combattimento, ed i due eserciti si ritirarono. Dal momento che Audry II non insistette con le rivendicazioni avanzate dal padre, Phristan risultò l'effettivo vincitore della battaglia.

Passarono trent'anni. Gli Ska si addentrarono decisamente nell'Ulfland Settentrionale e s'impadronirono di una sezione di territorio nota come Lido Settentrionale, mentre Re Gax, vecchio, quasi cieco ed impotente a resistere, si nascose e gli Ska non si presero neppure la briga di cercarlo. Sull'Ulfland Meridionale regnava ora Oriante, che risiedeva nel castello di Sfan Sfeg, vicino alla città di Oaldes, il cui unico figlio era debole di mente e passava le giornate a giocare con bambole e case per bambole. Audry II regnava su Dahaut e Casmir su Lyonesse, ed entrambi avevano l'intenzione di divenire Re delle Isole Elder e di sedere di diritto sul trono Evandig.

CAPITOLO PRIMO

In un cupo giorno d'inverno, con la pioggia che si abbatteva sulla città di Lyonesse, la Regina Sollace fu presa dalle doglie. Venne trasportata nella sua stanza ed assistita da due levatrici, da quattro cameriere, dal medico Balhamel e dalla vecchia Dyldra, che aveva una profonda conoscenza delle

[5] Vedi Glossario III

erbe e che alcuni consideravano una strega. Dyldra era presente per volere della Regina Sollace, la quale trovava maggior conforto nella fiducia che nella logica.

Re Casmir fece una rapida comparsa nella stanza, mentre i lamenti di Sollace si trasformavano in gemiti e la regina si artigliava la folta chioma bionda con le dita serrate. Casmir l'osservò dall'estremità opposta della stanza: indossava una semplice tunica scarlatta con una cinta purpurea, ed una coroncina d'oro tratteneva i capelli biondi.

«Come sono i segni?» chiese a Balhamel.

«Sire, non ce ne sono ancora.»

«Non c'è modo di prevedere il sesso?»

«Nessuno, che io sappia.»

In piedi sulla soglia, le mani dietro la schiena, le gambe leggermente divaricate, Casmir sembrava l'incarnazione stessa dell'austera e sovrana regalità. E, in effetti, quello era un atteggiamento che adottava dovunque, tanto che le sguattere di cucina, ridacchiando e spettegolando, si domandavano se il Re portasse la corona anche nel letto nuziale. Casmir osservò Sollace da sotto le sopracciglia aggrottate.

«Sembra che soffra.»

«Il suo dolore, sire, non è tanto quanto potrebbe essere, non ancora, almeno. Ricorda che la paura amplifica il dolore.»

Casmir non rispose a quell'osservazione: aveva notato la vecchia Dyldra che, nell'ombra di un lato della stanza, era accoccolata vicino ad un braciere. L'indicò con un dito.

«Perché la strega è qui?»

«Sire» sussurrò una delle levatrici, «è venuta dietro richiesta della Regina Sollace!»

«Recherà danno al bambino» grugnì Casmir.

Dyldra si limitò a piegarsi maggiormente sul braciere: gettò una manciata d'erbe sui carboni ardenti ed una colonna di fumo acre si levò in direzione del volto di Casmir, il quale tossì, indietreggiò ed uscì dalla stanza.

Le cameriere tirarono le tende per nascondere il paesaggio piovoso ed accesero le lampade di bronzo; sul suo giaciglio, Sollace giaceva rigida, le gambe protese, la testa gettata all'indietro, la mole regale che affascinava gli sguardi di coloro che erano là per assisterla.

Le fitte si fecero più acute, e Sollace gridò, dapprima per il dolore, poi per la rabbia di essere costretta a soffrire come una donna comune.

Due ore più tardi, nacque una bambina, non molto grande. Sollace chiu-

se gli occhi e si appoggiò all'indietro: quando le portarono la neonata, la respinse con un gesto e si rilassò in uno stato di torpore.

La celebrazione che accompagnò la nascita della Principessa Suldrun fu silenziosa: Re Casmir non pronunciò alcun discorso di giubilo e la Regina Sollace rifiutò di ricevere chiunque, salvo un certo Ewaldo Idra, Adepto dei Misteri Caucasici. Infine, e solo per non contravvenire ai costumi, o almeno così parve, il Re ordinò che avesse luogo una processione regale.

In un gelido giorno di sole, con un vento freddo che sospingeva alcune nubi nel cielo, i cancelli antistanti il Castello di Haidion si spalancarono e ne uscirono quattro araldi vestiti di bianco che avanzarono con passo cadenzato e solenne. Dalle loro trombe pendevano gonfaloni di seta bianca su cui era ricamato lo stemma di Lyonesse: un nero Albero della Vita su cui crescevano dodici melagrane scarlatte. Gli araldi[6] procedettero per una quarantina di metri, si arrestarono, sollevarono le trombe e suonarono la fanfara degli "Eventi Lieti". Dal cortile del palazzo si fecero allora avanti, montati su sbuffanti destrieri bianchi, quattro nobiluomini: Cypris, Duca di Skroy; Bannoy, Duca di Tremblance; Odo, Duca di Folize e Sir Garnel, Cavaliere Banderese del Castello di Swange e nipote del Re.

Dietro di loro veniva la carrozza reale, trainata da quattro unicorni bianchi, in cui sedeva la Regina Sollace, avvolta in abiti verdi e con in braccio Suldrun distesa su un cuscino carminio; Re Casmir cavalcava invece il suo grande destriero nero, Sheuvan, a fianco della carrozza, e dietro i sovrani procedevano i soldati della Guardia Scelta, ciascuno di sangue nobile, muniti delle cerimoniali alabarde d'argento. In fondo al corteo avanzava un carro da cui un paio di cameriere gettavano alla folla manciate di monete.

La processione discese la Sfer Arct, la via principale della Città di Lyonesse, fino al Chale, la strada che seguiva il semicerchio descritto dal porto. Una volta al Chale, la processione aggirò il mercato del pesce e tornò su per la Sfer Arct verso Haidion. Là, all'esterno dei cancelli erano stati approntati alcuni banchi che mettevano i pesci scelti del Re ed abbondanza di biscotti a disposizione degli spettatori affamati, insieme a boccali di sidro per chi desiderava bere alla salute della nuova principessa.

Durante tutti i mesi dell'inverno e della primavera, Re Casmir andò a vedere solo due volte la piccola, rimanendo in entrambe le occasioni ad

[6] L'uso degli araldi, come anche la teoria e la pratica del codice cavalleresco, erano ancora recenti e semplici, e avrebbero acquisito la loro stravaganza barocca dopo parecchi secoli.

una certa distanza, con fare freddo e disinteressato. La bimba aveva alterato il suo volere reale venendo al mondo femmina, e se non gli era possibile punirla immediatamente per questo, non poteva neppure estenderle in pieno il beneficio della sua benevolenza.

Sollace si fece sempre più cupa a causa del malumore di Casmir, e, con una serie di petulanti gesti, bandì la bambina dalla propria vista. Ehirme, una rozza contadinotta, nipote di un aiuto-giardiniere, che aveva Ida poco perso un figlio neonato a causa della peste gialla ed aveva abbondanza di latte e tanta sollecitudine, divenne la balia di Suldrun.

Centinaia di anni prima, in quel periodo mediamente distante nel tempo in cui leggenda e storia cominciarono a fondersi, Blausreddin il pirata costruì una fortezza alle spalle di un posto semicircolare di roccia. La sua preoccupazione non era tanto quella di un possibile assalto dal mare quanto quella di un attacco a sorpresa dai pinnacoli e dalle gole montane che si trovavano a nord del porto.

Un secolo più tardi, il re dei Danaan, Tabbro, chiuse il porto con un robusto frangiflutti ed aggiunse la Vecchia Sala, nuove cucine ed una serie di camere da letto alla vecchia fortezza.

Suo figlio, Zoltra Stella Lucente, innalzò un massiccio molo di pietra e fece dragare il porto in modo che qualsiasi nave potesse attraccare al molo.[7] Zoltra ampliò ulteriormente la fortezza, aggiungendovi la Grande Sala e la Torre Occidentale, anche se morì prima che i lavori fossero ultimati, lavori che proseguirono durante i regni di Palaemon I, Edvarius I e Palaemon II.

L'Haidion di Re Casmir levava verso il cielo cinque torri principali: la Torre Orientale, la Torre del Re, la Torre Alta (anche nota come Nido d'Aquila), la Torre di Palaemon e la Torre Occidentale. C'erano cinque saloni maggiori: la Grande Sala, la Sala degli Onori, la Vecchia Sala, la Clod an Dach Nair o Sala dei Banchetti ed il Piccolo Refettorio. Fra questi, la Grande Sala era notevole per la sua maestà, che sembrava trascendere la portata delle capacità umane: le proporzioni, gli spazi e le masse, i contrasti di ombre e luci che mutavano dal mattino alla sera ed ancora con la tremolante illuminazione delle torce, tutto agiva in concerto per incutere ai sensi un reverenziale timore. Gli ingressi sembravano quasi un ripensa-

[7] Stando alla leggenda, tanto Tabbro quanto Zoltra Stella Lucente assoldarono Joald, un gigante sottomarino, perché li aiutasse nelle loro opere di costruzione in cambio di un ignoto compenso.

mento, ed in ogni caso nessuno poteva effettuare un'entrata drammatica nella Grande Sala. Ad un'estremità di essa, un portale dava accesso ad una stretta piattaforma da cui sei ampi gradini scendevano nella sala fra colonne tanto grosse che due uomini con le braccia allargate non ne potevano abbracciare la circonferenza. Da un lato, una fila di alte finestre dalle vetrate ora tinte di lavanda dal tempo lasciavano passare un tenue chiarore, e di notte le fiaccole infisse in sostegni di ferro, sembravano proiettare quasi più ombra che luce. Dodici tappeti della Mauritania attenuavano la durezza del pavimento di pietra.

Un paio di porte di ferro si aprivano sulla Sala degli Onori che, per portata e proporzioni, somigliava alla navata di una cattedrale. Un pesante tappeto rosso scuro correva dall'ingresso fino al trono reale attraverso il centro della sala, e lungo le pareti erano disposti cinquantaquattro seggi massicci, ciascuno identificato da uno stemma nobiliare che pendeva dal muro. Su quei seggi, nelle grandi occasioni, sedevano i nobili di Lyonesse, ciascuno sotto lo stemma dei propri antenati. Il trono reale era stato Evandig prima che Olam III lo trasferisse ad Avallon, insieme alla tavola rotonda Cairbra an Meadhan, tavola intorno alla quale i più nobili fra i nobili potevano trovare il proprio posto contrassegnato dal loro nome, e che aveva occupato il centro della sala.

La Sala degli Onori era stata aggiunta al castello da Re Carles, ultimo sovrano della Dinastia Methewen. Cholowod il Rosso, primo dei Tirreniani,[8] aveva esteso i precinti di Haidion ad est del Muro di Zoltra; aveva anche pavimentato l'Urquial, il vecchio terreno di parata di Zoltra, ed alle sue spalle aveva edificato il massiccio Peinhador, che ospitava l'infermeria, le baracche dei soldati ed il penitenziario. Le segrete sotto la vecchia armeria caddero così in disuso, insieme alle antiche gabbie, alle ruote, alle griglie, alle apparecchiature per la tortura della fune, alle presse e agli ordigni vari che vennero lasciati ad arrugginire nell'umidità.

I re che si succedettero sul trono arricchirono Haidion di nuove sale, passaggi, terrazze panoramiche, gallerie, torri e torrette, come se ciascun sovrano, meditando sulla propria mortalità, cercasse di divenire lui stesso parte dell'imperituro Haidion.

Per coloro che vi vivevano, Haidion era come un piccolo universo indifferente agli eventi esterni, anche se la membrana di separazione non era del tutto impermeabile. C'erano voci provenienti dall'estero, notizie sui cambi di stagione, arrivi e viaggi, qualche occasionale novità o allarme;

[8] Il nonno di Cholowod era stato un Etrusco delle Baleari.

ma tutto questo era un insieme di mormorii soffocati, di immagini sbiadite, che a stento smuovevano gli organi del palazzo. Una cometa attraversava fiammeggiante il cielo? Meraviglioso!... ma subito dimenticata quando Shilk lo sguattero dà un calcio al gatto di un sottocuoco. Gli Ska hanno saccheggiato l'Ulfland del Nord? Gli Ska erano come ammali selvaggi, ma quella mattina, dopo aver mangiato la crema sul suo porridge, la Duchessa di Skroy aveva trovato un topo morto nel vaso della crema, e questo aveva generato reazioni selvagge ed immediate, con i suoi urli e le scarpe tirate addosso alle cameriere.

Le leggi che governavano quel piccolo universo erano precise: la condizione di ognuno veniva graduata con la massima discriminazione, dal livello più alto al più infimo fra gli infimi. Ciascuno conosceva la propria condizione e comprendeva la delicata distinzione fra colui immediatamente più in alto (distinzione da minimizzare) e colui immediatamente più in basso (distinzione da enfatizzare e sottolineare) di lui. Alcuni, poi, usurpavano posizioni che andavano al di là della propria, generando tensioni, e l'acuto odore del rancore aleggiava nell'aria: ognuno osservava con attenzione la condotta di coloro che erano più in alto di lui, celando al contempo le proprie mosse a chi gli era inferiore di rango. I personaggi reali erano accuratamente tenuti d'occhio, le loro abitudini formavano oggetto di discussione e venivano analizzate una dozzina di volte al giorno. La Regina Sollace mostrava una grande cordialità nei confronti degli zeloti religiosi e dei preti, ed era molto interessata al loro credo. Si riteneva che la Regina fosse sessualmente fredda e non avesse amanti. Il Re Casmir effettuava visite coniugali con regolarità, una volta al mese, ed essi si univano con solenne ponderosità, come due elefanti.

La Principessa Suldrun occupava una posizione particolare nella struttura sociale del palazzo: l'indifferenza del Re e della Regina nei suoi confronti era stata notata, e di conseguenza era risaputo che si potevano commettere impunemente nei suoi confronti piccoli atti di scortesia.

Passarono gli anni, e, senza che nessuno ci facesse caso, Suldrun divenne una quieta bambina con lunghi e morbidi capelli biondi; dal momento che nessuno aveva trovato opportuno disporre diversamente, Ehirme venne promossa da balia a cameriera privata della principessa.

Ehirme, inesperta dell'etichetta di corte e non molto istruita anche in altri campi, aveva però assimilato la tradizione trasmessale dal nonno celtico, e, nel corso delle stagioni e con il passare degli anni, la trasmise a Suldrun, narrandole racconti e fiabe, i pericoli dei luoghi lontani, il modo in cui re-

agire ai dispetti delle fate, il linguaggio dei fiori, le precauzioni da adottare se si usciva a mezzanotte e come evitare gli spettri, il modo per riconoscere le piante buone e quelle cattive.

Suldrun apprese così di terre che si stendevano al di là del castello.

«Due strade partono dalla Città di Lyonesse» le spiegò Ehirme. «Puoi andare a nord attraverso le montagne lungo la Sfer Arct, oppure puoi andare ad est per la Porta di Zoltra ed oltre l'Urquial. Alla fine, arriverai alla mia piccola capanna ed ai campi dove coltiviamo cavoli, rape e fieno per gli animali: là la strada si biforca, e sulla destra puoi seguire la sponda del Lir per tutta la distanza fino a Slute Skeme. A sinistra, invece, ti dirigi verso nord e raggiungi la Vecchia Strada che costeggia la Foresta di Tantrevalles, dove vivono gli essere fatati. Due strade attraversano la foresta, da nord a sud e da est ad ovest.»

«Dimmi cosa succede quando le strade s'incontrano!» Suldrun lo sapeva già, ma le piaceva il sapore della descrizione di Ehirme.

«Io non mi sono mai spinta tanto lontano, capisci?» l'ammonì la cameriera. «Ma questo è quel che diceva mio nonno: nei tempi antichi, l'incrocio delle strade si spostava continuamente, perché il luogo era fatato e non conosceva mai requie. Questo poteva andare anche bene ai viaggiatori perché, dopo tutto, bastava mettere un piede avanti all'altro e la strada sarebbe prima o poi finita senza che il viandante si fosse reso conto di aver attraversato molta più foresta di quanto avesse avuto intenzione di fare. I più danneggiati dalla cosa erano invece coloro che vendevano le loro merci alla Fiera degli Orchetti, che si svolgeva appunto all'incrocio delle due strade! Quelli che venivano per la fiera rimanevano per lo più sconcertati perché questa avrebbe dovuto aver luogo all'incrocio delle due strade nella Notte di Mezz'estate, ma quando arrivavano dove avrebbe dovuto esserci il crocicchio, questo si era spostato di più di tre chilometri, e non c'era nessuna fiera in giro.»

«All'incirca in quel periodo, i maghi s'impegnarono in una lotta tremenda, e Murgen si dimostrò il più forte, sconfiggendo Twitten, che era figlio di un uomo per metà bestia e di una sacerdotessa calva di Kai Kang, sotto le montagne dell'Atlante. Che farne del mago sconfitto che traspirava malvagità ed odio da ogni poro? Murgen lo avvolse nel metallo e lo saldò all'interno di un palo di ferro alto più di tre metri e spesso quanto la mia gamba; quindi, prese quel palo incantato e lo portò al crocicchio, attendendo che questo si spostasse nel punto giusto, e lo conficcò nel mezzo dell'incrocio ed in profondità, in modo che esso non si potesse più muove-

re. Da allora tutta la gente che si recava alla Fiera degli Orchetti fu soddisfatta e disse sempre bene di Murgen.»

«Parlami della Fiera degli Orchetti!»

«Ebbene, è il luogo e l'epoca in cui le creature per metà animali e gli uomini si possono incontrare senza che nessuno arrechi danno agli altri, fintanto che si osservava l'educazione. La gente erige banchi di vendita ed espone le cose più belle: tessuto di ragnatela e vino di violetta in bottiglie d'argento, libri fatati le cui parole non puoi più allontanare dalla mente una volta che le hai lette. Là si possono incontrare tutti i tipi di creature magiche: fate ed orchetti, giganti e gnomi, ed anche qualche strano folletto, per quanto questi ultimi, pur essendo i più belli di tutti, siano molto timidi e si facciano vedere molto di rado. Sentirai canzoni e musiche, ed il tintinnare dell'oro fatato, che essi ricavano dai ranuncoli. Oh, sono gente rara, gli esseri fatati!»

«Raccontami com'è che li hai visti !»

«Oh, certo! È stato cinque anni fa, quando ero andata a trovare mia sorella che ha sposato un ciabattino di Frogmarsh Village. Una sera, proprio al tramonto, mentre me ne stavo un po' seduta vicino alla scala per riposarmi le ossa e guardare il buio che calava sul prato, ho sentito un suono tintinnante, ed ho guardato ed ascoltato. Ancora: *tink-a-tink-tinkle.* Ed ecco là, a meno di venti passi di distanza da me, un ometto con una lanterna che emetteva una luce verde e dalla punta del cui cappello pendeva una campanella d'argento che tintinnava mentre lui camminava. Rimasi seduta, immobile come un palo, finché non fu scomparso con la lanterna e la campanella, e questo è tutto.»

«Raccontami dell'orco!»

«No, per oggi basta così.»

«Racconta, ti prego!»

«Ecco, a dire il vero, io non ne so molto. Ci sono specie differenti fra le creature magiche, specie diverse come lo è la volpe dall'orso, per cui fate ed orchi e gnomi e satiri sono tutti dissimili fra loro, e sono tutti reciprocamente ostili in ogni occasione, salvo che durante la Fiera degli Orchetti. Gli orchi vivono nella profondità della foresta, ed è vero che rubano i bambini e li cucinano arrosto. Perciò, non addentrarti mai molto nella foresta in cerca di fragole, altrimenti potresti perderti.»

«Starò attenta. Adesso, racconta...»

«È l'ora del tuo porridge. Ed oggi, chi lo sa, potrebbe anche esserci una bella mela rossa nella mia borsa, laggiù...»

Suldrun consumava i pasti nel suo salottino, oppure, se il tempo era bello, nell'aranceto, e masticava o beveva con grazia mentre Ehirme le teneva il cucchiaio accostato alla bocca. Con il tempo, la principessina imparò a mangiare da sola, con movimenti attenti e con sobria concentrazione, come se il mangiare educatamente fosse la cosa più importante del mondo.

Ehirme trovava quell'abitudine ad un tempo assurda e commovente, e qualche volta si avvicinava alle spalle di Suldrun e le faceva un verso vicino all'orecchio, proprio mentre la bambina stava accostando alla bocca un cucchiaio pieno di zuppa: allora Suldrun si fingeva irata e rimproverava Ehirme.

«Questo è uno scherzo cattivo!» E poi riprendeva a mangiare, tenendo però d'occhio la cameriera.

Quando era lontana dalle camere di Suldrun, Ehirme tentava di muoversi nel modo meno appariscente possibile, ma ben presto fu evidente a tutti che lei, una contadina, aveva acquisito una posizione superiore a quella di chi le era socialmente più avanti. La questione venne sottoposta all'attenzione di Dama Boudetta, la Governante di Palazzo, una donna proveniente per nascita dalla piccola nobiltà, poco propensa ai compromessi, ed austera. I suoi doveri erano molteplici: sovrintendeva alla servitù femminile e ne controllava la virtù, arbitrava le questioni di proprietà, conosceva tutte le speciali convenzioni da osservare a palazzo, ed inoltre era un compendio vivente di notizie genealogiche e di una massa anche maggiore di fatti scandalistici.

Bianca, una dama di compagnia di grado superiore, fu la prima a lamentarsi a proposito di Ehirme.

«Viene da fuori, e non vive neppure a palazzo. Quando arriva, puzza di maiale, ed ha messo su un sacco di arie solo perché spazza le stanze della nostra piccola Suldrun.»

«Sì, sì» convenne Dama Boudetta, con una voce che usciva direttamente dal lungo naso a becco. «So tutto in merito.»

«E c'è un'altra cosa!» Bianca si esprimeva ora con astuta enfasi. «Come tutti sappiamo, la Principessa Suldrun parla ben poco, e potrebbe darsi che sia un po' ritardata...»

«Bianca! Basta così!»

«... ma quando parla, il suo accento è atroce! Cosa accadrà quando Re Casmir deciderà di conversare con la principessa e la sentirà discorrere come un garzone di stalla?»

«Non hai tutti i torti» commentò, Dama Boudetta. «Comunque è una co-

sa su cui ho già riflettuto.»

«Ricordati che sono molto adatta all'incarico di cameriera personale, dato che ho un ottimo accento e conosco alla perfezione i dettagli relativi a come ci si deve vestire e comportare.»

«Lo terrò a mente.»

Alla fine, Dama Boudetta affidò il compito ad una Dama di media posizione sociale: in effetti, si trattava di sua cugina, Dama Maugelin, nei confronti della quale era debitrice di un favore. Ehirme venne immediatamente licenziata e rispedita a casa con la testa china.

In quell'epoca, Suldrun aveva quattro anni, ed era di norma una bambina docile, gentile ed accomodante, anche se alquanto distaccata e pensosa; nell'apprendere il cambiamento verificatosi, rimase impietrita dallo shock, perché Ehirme era l'unico essere vivente al mondo che lei amasse.

Non protestò in alcun modo: salì in camera sua, e, per dieci minuti, rimase a guardare la città sottostante; poi, avvolta la sua bambola in un fazzoletto, si coprì con un morbido mantello di lana grigia, nascose il capo nel cappuccio ed abbandonò silenziosa il palazzo. Procedette lungo l'arcata che fiancheggiava l'ala orientale di Haidion e scivolò sotto il Muro di Zoltra attraverso un umido passaggio di circa sei metri, superando di corsa lo slargo dell'Urquial ed ignorando il cupo Peinhador e le forche situate sul suo tetto, da cui penzolavano un paio di cadaveri.

Una volta lasciatosi alle spalle l'Urquial, Suldrun corse fino a sentirsi stanca, poi prosegui camminando; conosceva la strada quanto bastava al suo scopo: lungo la via principale fino al primo viottolo, quindi a sinistra lungo il viottolo fino alla prima capanna.

Spinse timidamente la porta del cottage e trovò Ehirme seduta al tavolo con aria mesta, intenta ad affettare le rape da mangiare per cena.

«Cosa stai facendo qui?» le chiese Ehirme, fissandola con stupore.

«Non mi piace Dama Maugelin, e sono venuta a vivere con te.»

«Ah, piccola principessa, ma questo non va bene! Vieni, ti devo riportare indietro di persona prima che si mettano tutti in allarme. Chi ti ha vista uscire?»

«Nessuno.»

«Allora vieni, presto. E, se qualcuno te lo dovesse chiedere, siamo solo uscite a prendere una boccata d'aria.»

«Non voglio rimanere là da sola!»

«Suldrun, tesoro mio, devi! Tu sei una principessa reale e non lo devi dimenticare mai! Questo significa che devi fare quel che ti si dice. Adesso

vieni con me.»

«Ma io non voglio fare quello che mi dicono, se questo significa che tu non ci sarai più.»

«Ebbene, vedremo. Ma ora facciamo in fretta: forse riusciremo ad entrare senza che nessuno si accorga dell'accaduto.»

Ma la scomparsa di Suldrun era già stata notata, e, mentre la sua presenza ad Haidion non importava a nessuno, la sua assenza costituiva una questione di enorme importanza. Dama Maugelin aveva frugato tutta la Torre Orientale, cominciando dal solaio sotto il tetto, dove si sapeva che Suldrun era solita recarsi (strisciando e nascondendosi, il piccolo diavoletto, pensava Dama Maugelin), e passando quindi all'osservatorio dove il Re Casmir andava a scrutare il porto, ed alle camere del piano sottostante, che comprendevano l'alloggio di Suldrun. Alla fine, accaldata, stanca ed inquieta, la donna era scesa al piano terra, dove si era arrestata, in preda a misti sentimenti di sollievo e di rabbia, alla vista di Suldrun e di Ehirme che aprivano la porta massiccia ed entravano silenziosamente nell'atrio, all'estremità della galleria principale. Con un irato fruscio di vesti, Dama Maugelin aveva sceso gli ultimi tre scalini e si era avvicinata alle due.

«Dove sei stata? Siamo tutte in una condizione di estrema ansietà! Vieni, dobbiamo andare subito da Dama Boudetta: la questione è stata sottoposta a lei.»

E Dama Maugelin si avviò a passo di marcia lungo la galleria e giù per un corridoio laterale, seguita con apprensione da Suldrun e da Ehirme.

Dama Boudetta ascoltò l'eccitato resoconto di Dama Maugelin, spostando di continuo lo sguardo da Suldrun ad Ehirme e viceversa. La questione non sembrava eccessivamente importante, ma piuttosto triviale e noiosa; tuttavia, dal momento che alla base di tutto vi era una certa dose d'insubordinazione, bisognava risolverla in modo brusco e definitivo. Di chi fosse la colpa, era irrilevante; Boudetta riteneva che l'intelligenza di Suldrun, per quanto tarda, fosse pari alla contadinesca stupidità di Ehirme, ma, naturalmente, Suldrun non poteva essere punita, perché perfino Sollace si sarebbe infuriata nell'apprendere che la carne reale della principessa era stata danneggiata.

Dama Boudetta affrontò il problema in modo pratico, e rivolse un freddo sguardo ad Ehirme.

«Ed allora, donna, che cos'hai fatto?»

Ehirme, la cui mente, in effetti, non era molto agile, fissò Dama Boudetta senza capire.

«Io non ho fatto nulla, mia Signora» iniziò, e poi, sperando di rendere le cose più facili per Suldrun, continuò dicendo: «Abbiamo fatto solo una delle nostre piccole passeggiate, non è così, Principessa cara?»

Suldrun, osservando il volto aquilino di Dama Boudetta e poi quello matronale di Dama Maugelin, vi scoprì solo espressioni di fredda antipatia.

«Sono uscita per fare una passeggiata» confermò. «Questo è vero.»

«Come hai osato prenderti una simile libertà?» Dama Boudetta aggredì Ehirme. «Non sei forse stata licenziata dal tuo incarico?»

«Sì, mia Signora, ma non è stato affatto come...»

«Zitta, non aggiungere altro. Non voglio udire scuse.» Boudetta fece un cenno ad un valletto. «Conduci questa donna in cortile e fa' riunire il personale di servizio.»

La sconcertata e singhiozzante Ehirme fu quindi condotta nel cortile di servizio, accanto alle cucine, ed un carceriere venne convocato dal Peinhador. Il personale di palazzo ricevette l'ordine di rimanere a guardare, mentre Ehirme veniva fatta piegare su un trespolo e tenuta ferma da un paio di valletti con la livrea di Haidion. Il carceriere, un uomo massiccio, dalla barba nera e dalla pelle chiara, quasi color lavanda, si fece avanti e si arrestò in attesa, guardando le cameriere ed agitando lo scudiscio di rami di salice intrecciati.

Dama Boudetta si affacciò ad un balcone, insieme a Dama Maugelin ed a Suldrun, e gridò, con voce netta e nasale:

«Attenzione, personale! Io condanno questa donna, Ehirme, per cattivo comportamento! Con la sua follia e con la sua noncuranza, ha sequestrato la persona dell'amata Principessa Suldrun, causando a noi tutti dolore e costernazione. Donna, puoi ancora proclamare il tuo pentimento?»

«Lei non ha fatto nulla!» gridò Suldrun. «Mi ha solo riportata a casa!»

In preda a quella particolare eccitazione che s'impadronisce di coloro che attendono di assistere ad un supplizio, Dama Maugelin osò addirittura pizzicare la spalla di Suldrun e spingerla rozzamente indietro.

«Silenzio !» le sibilò.

«Vergogna su di me se ho agito male!» muggì Ehirme. «Ho solo riaccompagnato la Principessa a casa, in tutta fretta!»

Allora Dama Boudetta percepì d'un tratto e con assoluta chiarezza quale fosse la verità, e la bocca le si afflosciò leggermente. Si fece però avanti: le cose si erano spinte troppo oltre, ed era ormai in gioco la sua stessa dignità, senza contare che Ehirme doveva in passato essere sfuggita a meritate punizioni per altre offese e che c'era sempre da ripagarla per il suo presun-

tuoso comportamento.

«Questa sia una lezione per tutti!» esclamò, sollevando la mano. «Lavorate coscienziosamente! Non siate mai presuntuosi! Rispettate i vostri superiori! Guardate e siate ammoniti! Carceriere! Otto colpi, energici ma giusti!»

Il carceriere indietreggiò e si coprì il volto con una nera maschera da boia, poi sollevò la gonna marrone di Ehirme fino ad esporre un paio di natiche grasse e bianche e brandì in alto lo scudiscio. *Thwisch-whack!* Ehirme emise un grido soffocato, mentre gli spettatori in parte trattenevano il fiato ed in parte ridacchiavano.

Dama Boudetta osservò la scena impassibile, Dama Maugelin esibì un sorriso assente e Suldrun rimase in silenzio, mordendosi il labbro inferiore. Il carceriere manovrava lo scudiscio con decisione; tuttavia, pur non essendo un uomo gentile, non era neppure amante della sofferenza altrui, e quel giorno era di buon umore, per cui, pur dando l'impressione di sforzarsi al massimo contraendo le spalle, sbuffando e barcollando, in effetti assestò colpi non troppo forti e non asportò neppure un pezzo di pelle.

Nonostante questo, Ehirme urlò ad ogni colpo, e tutti rimasero impressionati dalla violenza con cui si contorceva.

«... sette... otto. Basta.» dichiarò Dama Boudetta. «Trinthe, Molotta, curatevi di questa donna: aspergete il suo corpo con olio di buona qualità e mandatela a casa. Il resto di voi torni al suo lavoro!»

Dama Boudetta si volse e lasciò il balcone con passo deciso, entrando nel salottino riservato ai servitori di alto rango, come lei stessa, il siniscalco, l'amministratore, il sergente delle guardie di palazzo ed il capo dei camerieri, che là potevano prendere qualche rinfresco e conferire fra loro. Dama Maugelin e Suldrun la seguirono.

Dama Boudetta si volse per affrontare Suldrun e si accorse che la bambina aveva quasi raggiunto la porta.

«Bambina! Principessa Suldrun! Dove stai andando?»

Con passo pesante, Dama Maugelin si affrettò a sbarrare la via a Suldrun, la quale si volse e ricambiò da donna a donna lo sguardo di Boudetta, gli occhi lucenti di lacrime.

«Per favore, concedimi la tua attenzione, Principessa» continuò Dama Boudetta. «Stiamo per dare inizio a qualcosa di completamente nuovo, e che forse abbiamo rimandato troppo a lungo: la tua educazione. Dovrai imparare a comportarti come una dama dignitosa e degna di stima, e Dama Maugelin ti istruirà in merito.»

«Io non la voglio.»

«Nondimeno, è lei che avrai, per ordine particolare della graziosa Regina Sollace.»

«Un giorno» ribatté Suldrun, fissando in volto Boudetta, «io diventerò Regina, ed allora sarai tu ad essere frustata.»

Dama Boudetta aprì la bocca, poi la richiuse e mosse un rapido passo in direzione di Suldrun, che rimase ferma, in parte passiva ed in parte con atteggiamento di sfida. Dama Boudetta si fermò, e Dama Maugelin, sorridendo senza divertimento, rimase da un lato a guardare la scena.

«Suvvia, Principessa» disse infine Boudetta, con voce gracchiante e supplichevole. «Io agisco solo per devozione nei tuoi confronti, e non si addice né ad una regina né ad una principessa di essere stizzosa e vendicativa.»

«È proprio così» corroborò untuosamente Dama Maugelin. «Ricordati che lo stesso vale per Dama Maugelin.»

«La punizione è stata somministrata» dichiarò Dama Boudetta, ancora con voce studiata e controllata, «e tutti ne trarranno certo giovamento. Ora dobbiamo dimenticare la cosa. Tu sei la preziosa Principessa Suldrun, e l'onesta Dama Maugelin ti istruirà sul modo adeguato di comportarsi.»

«Io non la voglio. Io voglio Ehirme.»

«Zitta, ora, e sii compiacente.»

Suldrun venne condotta nella sua camera, dove Dama Maugelin si accomodò su una sedia e si dedicò ad un lavoro di ricamo e la bambina si avvicinò alla finestra e si mise a fissare il porto.

Dama Maugelin salì faticosamente gli scalini di pietra che portavano all'appartamento di Dama Boudetta, i fianchi che dondolavano e premevano contro il tessuto della scura gonna marrone. Giunta al terzo piano, la donna si arrestò ansante, quindi si accostò ad una porta ad arco fatta con travi di legno bloccate da larghe strisce di ferro. La porta era aperta, e Dama Maugelin la spalancò del tutto con uno scricchiolio di cardini di ferro, in modo da permettere alla sua notevole massa di superare l'apertura. Si arrestò quindi sulla soglia, gli occhi che saettavano in giro in modo da osservare i vari angoli della stanza.

Dama Boudetta era seduta ad un tavolo, intenta a nutrire con semi di rapa, che teneva sulla punta di un lungo indice, un uccellino in gabbia.

«Becca, Dicco, becca, da bravo uccellino! Ah, quello sì che era un bel boccone.»

Dama Maugelin avanzò di un passo o due, e finalmente Dama Boudetta sollevò lo sguardo.

«Cosa c'è, adesso?»

Dama Maugelin scosse il capo, contorcendosi le mani ed umettandosi le labbra imbronciate.

«Quella bambina è come una pietra, non riesco a combinare nulla con lei.»

«Devi essere severa!» Dama Boudetta emise un breve suono stridente. «Prepara un programma, insisti sull'obbedienza!»

Dama Maugelin allargò le braccia e pronunciò una sola, lamentosa parola.

«Come?»

Dama Boudetta schioccò con fare annoiato le labbra contro i denti, e tornò a girarsi verso l'uccellino in gabbia.

«Dicco! Twit, twit! Dicco! Ancora un boccone e poi basta... finito!» Quindi si alzò in piedi, e, seguita da Dama Maugelin, scese nelle stanze di Suldrun, e, aperta la porta, si affacciò nel salottino.

«Principessa?»

Suldrun non rispose, e, a dir il vero, non era in vista da nessuna parte.

«Principessa?» chiamò ancora Dama Boudetta, mentre le due donne avanzavano nella stanza. «Ti stai nascondendo? Vieni fuori, non fare la cattiva.»

«Dov'è quel piccolo essere perverso?» gemette con triste voce da contralto Dama Maugelin. «Le avevo ordinato con la massima severità di rimanere seduta sulla sua sedia.»

Dama Boudetta si affacciò alla camera da letto.

«Principessa Suldrun? Dove sei?»

La donna piegò da un lato la testa per ascoltare meglio, ma non udì nulla: le camere erano vuote.

«Dev'essere fuggita di nuovo da quella contadina» borbottò Dama Maugelin.

Dama Boudetta si accostò alla finestra, con l'intenzione di scrutare la strada in direzione est, ma la via era nascosta allo sguardo dal tetto inclinato dell'arcata e dal decadente Muro di Zoltra. Più in basso c'era l'aranceto, e, da un lato, nascosto sotto il fogliame verde cupo, la donna scorse il brillio dell'abito bianco di Suldrun. Cupa e silenziosa, uscì allora a grandi passi dalla stanza, seguita da Dama Maugelin che sibilava e borbottava fra i denti frasi furiose.

Scesero le scale ed uscirono, dirigendosi verso l'aranceto. Suldrun era seduta su una panchina, intenta a giocare con un filo d'erba: notò senza mostrare emozione l'avvicinarsi delle due donne, quindi riportò la propria attenzione sul filo d'erba.

Dama Boudetta si arrestò e rimase ferma, in piedi, lo sguardo fisso sulla piccola testolina bionda; sentì l'ira montare dentro di lei, ma era troppo intelligente e troppo accorta per lasciare che la rabbia prendesse il sopravvento. Alle sue spalle c'era Dama Maugelin, la bocca serrata per l'eccitazione, speranzosa che Dama Boudetta trattasse bruscamente la Principessa assestandole uno sculaccione sul sederino sodo o almeno un pizzicotto o una scrollata.

La Principessa Suldrun sollevò un momento lo sguardo a fissare Dama Boudetta, poi, come per noia o apatia, distolse gli occhi, e Dama Boudetta ebbe la strana sensazione di star vedendo qualcosa che sarebbe avvenuto in futuro, fra molti anni.

«Principessa Suldrun.» Dama Boudetta parlava con voce gracchiante per lo sforzo che le costava controllarsi. «Non gradisci l'istruzione che t'impartisce Dama Maugelin?»

«Non mi piace.»

«Ma ti piace Ehirme?»

Suldrun si limitò a contorcere il filo d'erba.

«Molto bene» continuò Dama Boudetta, come se facesse una grandiosa concessione, «così sia. Non possiamo permettere che la nostra preziosa Principessa sia infelice.»

Il rapido sguardo della bambina parve trapassare Boudetta e leggere in lei.

Se così stanno le cose, pensò Dama Boudetta, con una sorta di amaro divertimento, tanto meglio: se non altro, ci comprendiamo a vicenda.

«Ehirme ritornerà» annunciò con serietà, per salvare la faccia, «ma tu dovrai prestare attenzione a Dama Maugelin che t'insegnerà come comportarti.»

CAPITOLO SECONDO

Ehirme ritornò e Dama Maugelin continuò con i tentativi d'istruire Suldrun, ma senza maggior successo di prima: Suldrun non era tanto insubordinata quanto distaccata, e, piuttosto che sfidare Dama Maugelin, preferiva semplicemente ignorarla.

Dama Maugelin si venne così a trovare in una spiacevole situazione: se avesse ammesso la propria incapacità, Dama Boudetta avrebbe potuto assegnarle qualche altro incarico ancor meno gradevole, e perciò la donna si presentava ogni giorno nelle camere di Suldrun, dove era già giunta Ehirme. Le due potevano o meno dar segno di aver notato la sua presenza, ed allora Dama Maugelin, esibendo un sorriso da luna piena e guardando contemporaneamente in tutte le direzioni, prendeva a muoversi per la stanza, facendo finta di mettere in ordine, avvicinandosi infine a Suldrun con aria sicura e tranquilla.

«Oggi, Principessa, dobbiamo preoccuparci di fare di te una perfetta dama di corte. Per cominciare, mostrami il tuo miglior inchino.»

A Suldrun erano stati insegnati sei tipi d'inchini diversi a seconda delle formalità richieste dall'etichetta, insegnamento impartito in prevalenza per mezzo delle faticose dimostrazioni di Dama Maugelin, che eseguiva l'esercizio più volte con un udibile scricchiolare di giunture, fino a che Suldrun s'impietosiva e faceva a sua volta un tentativo di ripetere l'esercizio.

Dopo il pasto di mezzogiorno, che veniva di solito servito nelle stanze di Suldrun oppure nell'aranceto, se il tempo era bello, Ehirme tornava a casa per svolgere le faccende domestiche, e Dama Maugelin si preparava ad un sonnellino digestivo. Suldrun avrebbe dovuto dormire a sua volta, ma, non appena Dama Maugelin cominciava a russare, la bambina s'infilava le scarpe ed usciva nel corridoio, scendendo le scale ed andando a vagabondare nell'immensità dell'antico *palazzo.*

Durante le lente ore del pomeriggio, la costruzione stessa sembrava sonnecchiare, e la piccola e fragile figura si aggirava nelle gallerie e nelle grandi sale come una creatura di sogno.

Quando c'era il sole, Suldrun raggiungeva talvolta l'aranceto, dove giocava tranquillamente all'ombra di sedici vecchi aranci, ma più spesso si recava, percorrendo passaggi secondari, nella Grande Sala e di là nella Sala degli Onori, dove cinquantaquattro grandi seggi, allineati lungo le pareti a destra ed a sinistra, rappresentavano le cinquantaquattro più nobili famiglie di Lyonesse.

Agli occhi di Suldrun, l'emblema appeso su ogni seggio ne spiegava la natura intrinseca con qualità distinte, vivide e complesse. Un simbolo su un seggio era caratterizzato dall'inganno incostante e subdolo mascherato da aggraziata avvenenza, ed un altro rappresentava il coraggio indomito, ma condannato in partenza. Suldrun poteva riconoscere una dozzina di svariate forme di crudeltà e di minaccia ed altrettanti indefinibili sentimen-

ti d'affetto che non era in grado di descrivere o di esprimere a parole, e che le facevano avvertire un nodo allo stomaco o un brivido lungo la pelle o sensazioni d'amore fuggevoli, piacevoli ma molto strane. Alcuni di quei seggi amavano Suldrun e le offrivano protezione, ma altri emanavano una forte alea di pericolo, e, muovendosi fra quelle massicce entità, la Principessa si sentiva soggiogata e messa alla prova: camminava con passi lenti, ascoltando suoni inudibili e stando attenta ad immaginari movimenti o ad un mutare degli sbiaditi colori. Quando sedeva, mezza assonnata ma anche all'erta, fra le braccia di un seggio che l'amava, Suldrun diveniva ricettiva: le mormoranti voci inaudibili acquistavano più forza mentre narravano ripetutamente storie di tragedie e di trionfi, nel colloquio dei seggi.

All'estremità della stanza, un gonfalone rosso scuro su cui era ricamato l'Albero della Vita pendeva fino a terra dalle travi del soffitto, ed un'apertura nel tessuto dava accesso ad una camera secondaria, oscura e sporca, odorosa di polvere antica, dove erano conservati i paramenti da cerimonia, una coppa intagliata nell'alabastro, alcuni calici, un rotolo di tessuto. A Suldrun non piaceva quella stanza: le sembrava un piccolo luogo crudele dove atti altrettanto crudeli erano stati progettati e forse anche compiuti, lasciando un subliminale tremolio nell'aria.

Nelle rare occasioni in cui le Sale non avevano il solito fascino, Suldrun passeggiava lungo il parapetto della Vecchia Fortezza, da dove era sempre possibile osservare cose interessanti lungo la Sfer Arct: viaggiatori che andavano e venivano, carri carichi di barili, di balle di fieno e di canestri, cavalieri vagabondi dalle armature ammaccate, grandi personaggi con il loro seguito, mendicanti, studiosi vaganti, preti e pellegrini appartenenti ad una dozzina di sette differenti, gente di campagna diretta in città per comprare tessuti, spezie ed altre cose.

A nord, la Sfer Arct passava fra le rocce chiamate Maegher e Yax: si trattava di due giganti pietrificati che avevano aiutato Re Zoltra Stella Lucente a dragare il Porto di Lyonesse e che, essendo diventati prepotenti, erano stati tramutati in pietra dal mago Amber; o, almeno, questo era ciò che si raccontava in merito.

Dal parapetto, Suldrun poteva vedere il porto e le splendide navi venute da terre lontane che scricchiolavano agli ormeggi. Esse erano per lei irraggiungibili, perché un tentativo di arrivare fin là avrebbe sollevato una tempesta di rimproveri da parte di Dama Maugelin, che avrebbe potuto trascinarla alla presenza della Regina Sollace o addirittura del Re Casmir. Suldrun non aveva nessuna voglia di vederli: la Regina Sollace era per lei po-

co più che una voce imperiosa che scaturiva da un vortice di splendide vesti, mentre Re Casmir rappresentava solo un volto severo con prominenti occhi azzurri, capelli ricci e dorati sovrastati da una corona d'oro, ed una frangia di barba dello stesso colore.

Il rischio di un confronto con la Regina Sollace o con Re Casmir non andava neppure preso in considerazione, quindi Suldrun limitava le proprie avventure all'interno della cinta di Haidion.

Quando Suldrun aveva sette anni, la Regina Sollace rimase nuovamente incinta, e questa volta mise al mondo un maschio. Sollace aveva perso parte della paura provata in occasione della nascita di Suldrun, e quindi questa volta soffrì di meno. Il bambino venne chiamato Cassander, e, a suo tempo, sarebbe divenuto Cassander V; era nato durante la bella stagione estiva ed i festeggiamenti durarono una settimana.

Haidion accolse nobili giunti da tutte le Isole Elder. Da Dascinet vennero il Principe Othmar e la sua sposa aquitana, la Principessa Eulinette, ed i Duchi Athebanas, Helingas ed Outrimadax con i loro seguiti. Da Troicinet Re Granice inviò come suoi rappresentanti i fratelli Arbamet ed Ospero con i figli, Trewan ed Aillas. Dall'Ulfland Meridionale giunse il Granduca Elwig, che recò in dono uno splendido cassone di mogano decorato con calcedonia rossa e turchesi azzurri. Re Gax dell'Ulfland Settentrionale, essendo assediato dagli Ska, non mandò nessun rappresentante, mentre Re Audry di Dahaut inviò una delegazione di nobili ed una dozzina d'elefanti intagliati nell'avorio... e così via.

Alla cerimonia dell'imposizione del nome, tenuta nella Grande Sala, la Principessa Suldrun sedette con fare riservato vicino a sei fanciulle, figlie di nobili di alto rango; di fronte a loro stavano i principini Trewan ed Aillas di Troicinet, Bellath di Caduz, e i tre giovani duchi del Dascinet. Per l'occasione, Suldrun indossava un abito di velluto azzurro chiaro ed una cuffietta tempestata di lunarie che le racchiudeva i morbidi capelli chiari. La principessa era davvero avvenente, ed attrasse l'attenzione di parecchie persone che in passato l'avevano praticamente ignorata, compreso lo stesso Re Casmir.

«È graziosa, certo, anche se un po' magra e languida» pensò il sovrano. «Ha un'aria solitaria, e forse è un po' troppo chiusa... ebbene, a questo si può rimediare. Quando crescerà, sarà un partito desiderabile.» E Casmir, che aveva un sempre più fervido desiderio di restaurare la passata grandiosità di Lyonesse, continuò le proprie riflessioni decidendo che di certo non

era troppo presto per cominciare a far progetti in quel senso.

La mente del Re si lanciò nell'esame delle varie possibilità. Il Dahaut era ovviamente il maggiore ostacolo ai suoi piani, e Re Audry era un suo dichiarato, anche se non aperto, nemico. Un giorno, la vecchia guerra avrebbe dovuto essere ripresa, ma, piuttosto che attaccare il Dahaut da est, attraverso il Pomperai, dove le linee operative di Audry erano scarse (e questo era stato il triste errore di Re Phristan), Casmir sperava di attaccare attraverso l'Ulfland Meridionale per aggredire l'esposto fianco occidentale del Dahaut. E Re Casmir iniziò a riflettere sull'Ulfland Meridionale.

Re Oriante, un ometto pallido dalla testa rotonda, era un inetto stizzoso dalla voce stridula che regnava dal suo castello di Sfan Sfeg, vicino alla città di Oaldes, ma che non era in grado di tenere sottomessi i fieri ed indipendenti baroni delle montagne e della brughiera. La sua Regina, Behus, era una donna alta e corpulenta che gli aveva dato un unico figlio, Quilcy, il quale ora aveva cinque anni ed era alquanto lento di cervello ed incapace di controllare la saliva che gli colava dalla bocca. Un matrimonio fra Quilcy e Suldrun avrebbe potuto recare notevoli vantaggi, anche se molto sarebbe dipeso dall'influenza che Suldrun sarebbe stata in grado di esercitare su un marito debole di mente. Se Quilcy era davvero manipolabile come si diceva, una donna intelligente non avrebbe dovuto incontrare alcuna difficoltà nel vedersela con lui.

Questi erano i pensieri di Re Casmir mentre si trovava nella Grande Sala, il giorno dell'imposizione del nome a suo figlio Cassander.

Suldrun avvertì lo sguardo del padre fisso su di sé, tanto intenso da farla sentire a disagio e da farle temere per un momento che Casmir la stesse disapprovando per qualcosa che aveva fatto. Ma, alla fine, il Re distolse gli occhi da lei, e, con suo sollievo, non le prestò più attenzione.

Direttamente di fronte a Suldrun sedevano i principi di Troicinet. Trewan aveva già quattordici anni, ed era alto e forte per la sua età. Aveva i capelli folti e scuri, tagliati diritti sulla fronte e che gli scendevano sulle spalle oltre gli orecchi. I suoi lineamenti erano forse un po' pesanti, ma non era affatto bratto, e la sua presenza aveva anzi cominciato a farsi sentire fra le cameriere di Zarcone, la residenza del Principe Arbamet, suo padre. I suoi occhi si posavano di frequente su Suldrun, in un modo che la ragazzina trovava fastidioso.

Il secondo principe di Troicinet era Aillas, di due o tre anni più giovane di Trewan, snello di fianchi e largo di spalle. I suoi lisci capelli castano chiaro erano tagliati a scodella in modo da coprirgli la punta degli orecchi,

il naso era corto e diritto, la linea della mascella decisa. Aillas sembrava non aver notato Suldrun, il che provocò in lei un piccolo tremito di rabbia, anche se aveva disapprovato la sfrontatezza dell'altro principe... Poi la sua attenzione venne distratta dall'arrivo di quattro magri sacerdoti Druidi.

Essi indossavano lunghe tuniche marroni, fermate da cinte e munite di cappucci che nascondevano i loro volti, e ciascuno portava un ramo di quercia prelevato dal boschetto sacro. Avanzarono a passo strascicato, i piedi bianchi che apparivano e sparivano sotto le tuniche, e si disposero a nord, a sud, ad est e ad ovest rispetto alla culla.

Il Druido che si era messo a nord tenne il ramo di quercia sul bimbo, gli toccò la fronte con un amuleto di legno e disse:

«Il Dagda ti benedice e ti concede il beneficio del nome Cassander.»

Il Druido ad ovest protese il ramo di quercia recitando:

«Brigit, prima figlia del Dagda, ti benedice e ti concede il dono della poesia e di impone il nome di Cassander.»

Il Druido a sud protese il ramo di quercia e declamò:

«Brigit, seconda figlia di Dagda, ti benedice e ti concede i doni di una salute robusta e della capacità di guarire, e ti impone il nome di Cassander.»

Il Druido ad est protese il ramo di quercia e disse:

«Brigit, terza figlia del Dagda, ti benedice e ti concede i doni del ferro, nella spada e nello scudo, nella falce e nell'aratro, e ti impone il nome di Cassander.»

Quindi protesero tutti insieme i quattro rami in modo da formare un tetto di fronde sul neonato.

«Possa la luce di Lug riscaldare il tuo corpo, possa l'oscurità di Ogma migliorare le tue prospettive, possa Lyr sostenere le tue navi, possa il Dagda mantenerti in grazia per sempre.»

Poi i Druidi si volsero e lasciarono la sala strascicando con lentezza i piedi nudi. Alcuni paggi dai rigonfi pantaloni scarlatti si fecero avanti, sollevarono le trombe e suonarono *l'Onore alla Regina;* l'assemblea si alzò in un silenzio quasi totale mentre la Regina Sollace si ritirava appoggiandosi al braccio di Lady Lenore, e Lady Desdea sovrintendeva alla rimozione del principe neonato dalla sala.

Alcuni musicisti fecero la loro comparsa nell'alta galleria, muniti di un salterio, di strumenti a fiato, di un liuto e di un cadwal (un violino ad una sola corda adatto per suonare gighe). Il centro della sala venne sgombrato ed i paggi suonarono una seconda fanfara: *Mirate! Il Re Giocondo!*

Re Casmir invitò allora Lady Arresine, Duchessa di Slahan, i musicisti intanarono un solenne accordo e il Re iniziò la pavana con la sua Dama, seguito dai gentiluomini e dalle gentildonne del reame in una sfilata di splendidi costumi di ogni colore, in cui ogni gesto, ogni passo, ogni inchino e ogni mossa del capo, della mano o del polso erano prescritti dall'etichetta.

Suldrun osservava affascinata: piccolo passo, pausa, piccolo inchino con aggraziato ondeggiare delle braccia, poi un altro passo ed un brillare di seta, un frusciare di sottogonne in accordo con l'accurato ritmo della musica. Come appariva severo e maestoso suo padre, anche quando era impegnato nel frivolo ballo della pavana!

La danza terminò e la compagnia si trasferì nella Clod an Dach Nair per prendere posto al tavolo dei banchetti. Qui venivano applicate le più rigide regole di precedenza, ed il capo araldo aveva lavorato con enorme fatica per osservare le più sottili discriminazioni. Suldrun era seduta all'immediata destra del Re Casmir, nella sedia di solito occupata dalla Regina Sollace, che quella sera non si sentiva bene ed era rimasta a letto a mangiare a profusione i suoi dolcetti preferiti. Per Suldrun, quella era la prima volta che cenava seduta alla stessa tavola con il re suo padre.

Tre mesi dopo la nascita del Principe Cassander, la vita di Suldrun subì alcuni cambiamenti. Ehirme, già madre di due figli, ebbe un altro parto, questa volta gemellare, e sua sorella, che si occupava della sua famiglia quando lei era a palazzo, sposò un pescatore, per cui Ehirme non poté più servire la Principessa Suldrun.

Quasi nello stesso tempo, Dama Boudetta annunciò che, per desiderio del Re Casmir, Suldrun doveva essere istruita nel comportamento, nella danza ed in tutte le altre nozioni che si addiceva ad una principessa reale di conoscere.

Suldrun si rassegnò a sottomettersi al programma, svolto da parecchie dame di corte, e, come in passato, si servì delle sonnolente ore del primo pomeriggio per vagabondare silenziosamente in giro, nell'aranceto, in biblioteca, oppure nella Sala degli Onori. Dall'aranceto il sentiero portava lungo un'arcata fino al Muro di Zoltra, attraverso un tunnel a volta, e nell'Urquial. Suldrun si avventurava fino al tunnel, e rimaneva nell'ombra ad osservare i soldati che si esercitavano con picche e spade: costituivano uno spettacolo affascinante, pensò Suldrun, mentre camminavano, gridavano, affondavano in avanti, indietreggiavano rapidamente... Sulla destra, l'Ur-

quial era fiancheggiato da un muro pericolante, ed una porta di legno, disseccata dagli anni e semi nascosta da un vecchio larice sbilenco, portava dall'altra parte di quel muro.

Suldrun scivolò fuori dal tunnel e nell'ombra alle spalle del larice, sbirciò attraverso una fessura nella porta, poi tirò un chiavistello che la bloccava. Inutilmente impiegò tutte le proprie forze, ed allora si servì di una pietra come martello: i chiodi cedettero ed il chiavistello cadde da un lato; spinse e la porta scricchiolò e tremolò; si volse e colpì la porta con i piccoli glutei rotondi, ed alla fine il battente, gemendo con voce quasi umana, si socchiuse.

Suldrun s'infilò nella fessura e si trovò all'imboccatura di un dirupo che sembrava scendere fino al mare; osando molto, mosse qualche passo lungo un antico sentiero, poi si fermò ad ascoltare: nulla... Era sola. Proseguì ancora di una quindicina di metri e trovò una piccola struttura di pietra consunta dal tempo, ora desolata e vuota, e che sembrava essere stata un antico tempietto.

Non osò spingersi oltre: avrebbero notato la sua assenza, e Dama Boudetta l'avrebbe rimproverata. Piegando il collo per guardare verso il fondo del dirupo, scorse una massa di fogliame, poi, con riluttanza, si volse e tornò sui propri passi.

Una tempesta autunnale portò cinque giorni di pioggia e nebbia che bloccarono Suldrun all'interno di Haidion; il quinto giorno, le nubi si aprirono ed i raggi di sole le trapassarono da varie angolature. A mezzogiorno, il cielo era già per metà azzurro, per metà solcato da frettolose nubi.

Alla prima opportunità, Suldrun corse lungo l'arcata, nel passaggio sotto il Muro di Zoltra, e poi, dopo una rapida occhiata per precauzione nell'Urquial, scivolò sotto il larice ed attraverso la porta di legno: richiuse il battente alle proprie spalle, si arrestò allora con la vibrante sensazione di aver chiuso fuori il resto del mondo.

Discese il vecchio sentiero fino al tempietto: una struttura ottagonale di pietra appollaiata su una piattaforma dello stesso materiale, con il pendio che saliva ripido alle sue spalle. Suldrun sbirciò attraverso il basso ingresso arcuato: quattro lunghi scalini conducevano alla parete posteriore dove il simbolo di Mithra dominava un basso altare di pietra; su ciascun lato una piccola finestra lasciava entrare la luce, ed il tetto era coperto di tegole. Un mucchietto di foglie secche era stato spinto dal vento oltre la soglia, ma per il resto il tempietto era vuoto e l'atmosfera era satura di un umido odo-

re dolciastro, tenue ma sgradevole: Suldrun arricciò il naso ed indietreggiò.

Il dirupo aveva una forte pendenza, tanto che i suoi lati assunsero l'aspetto di basse colline irregolari mentre il sentiero scendeva curvando di qua e di là, costellato di pietre, di macchie di timo selvatico, di asfodeli e di cardi, fino a raggiungere una terrazza coperta da uno spesso strato di terriccio. Due querce massicce, che riempivano quasi l'intero dirupo, si levavano come sentinelle sull'antico giardino sottostante, e Suldrun si sentì come un'esploratrice giunta in una nuova terra.

A sinistra, si ergeva un'elevata altura. Un boschetto irregolare di tassi, lauri, carpini e mirti ombreggiava un sottobosco di cespugli e fiori: violette, felci, campanelline, non-ti-scordar-di-me, anemoni; macchie di eliotropi profumavano l'aria. Sulla destra, la parete dell'altura era quasi altrettanto alta, e bloccava la luce del sole, favorendo la crescita del rosmarino, dell'asfodelo, del digitale, del geranio selvatico, della verbena gialla; c'erano anche alcuni snelli cipressi verdi ed una dozzina di enormi olivi nodosi e contorti, il fresco fogliame grigioverde in contrasto con i tronchi consunti dal tempo.

Là dove il pendio si allargava, Suldrun s'imbatté nelle rovine di una villa romana di cui non rimaneva altro che uno sconnesso pavimento di marmo, un colonnato in parte crollato, una serie di blocchi marmorei sparsi fra canne e cardi. All'estremità della terrazza cresceva un unico cedro dal tronco massiccio e dai rami larghi. Più sotto, il sentiero conduceva ad una stretta spiaggia di ciottoli, che s'incurvava fra due promontori là dove le alture su entrambi i lati si addentravano nel mare.

Il vento si era placato quasi del tutto, ma la furia della tempesta continuava ad avvolgersi intorno alle due punte e ad abbattersi sui ciottoli. Per qualche tempo, Suldrun rimase a guardare il sole che brillava sul mare, poi si volse ed osservò la discesa alle proprie spalle. Quel vecchio giardino era senza dubbio incantato, pensò, ma per una magia che era di certo benigna, perché lei avvertiva solo un senso di pace. Gli alberi si crogiolavano sotto il sole e non le prestavano attenzione, ed i fiori l'amavano tutti, tranne l'orgoglioso asofelo, che amava solo se stesso. Memorie malinconiche si agitavano fra le rovine, ma erano prive di sostanza, meno corporee di un soffio di vento, e non avevano voce.

Il sole si mosse nel cielo, e, con riluttanza, Suldrun si volse per andarsene: se fosse rimasta ancora, si sarebbero accorti della sua assenza, quindi riattraversò il vecchio giardino, oltrepassò l'antica porta e ripercorse l'arcata verso Haidion.

CAPITOLO TERZO

Quando si destò, Suldrun scoprì che la camera era grigia e fredda e che dalla finestra giungeva una luce tenue e piovosa: le piogge erano ritornate, e la cameriera aveva dimenticato di accendere i fuochi. Attese qualche minuto, poi, rassegnata scivolò fuori dal letto e cominciò a vestirsi rabbrividendo e si pettinò i capelli.

La cameriera fece finalmente la sua comparsa e si affrettò ad accendere i fuochi, timorosa che Suldrun la potesse denunciare a Dama Boudetta; ma la sua mancanza era già stata dimenticata.

Suldrun si avvicinò alla finestra: la pioggia ombrava il panorama ed agitava le acque del porto; i tetti di tegole della città erano diecimila sagome dalle differenti tonalità di grigio. Dov'erano andati a finire i colori? Il colore! Che cosa singolare! Splendeva sotto la luce del sole, ma svaniva nella semioscurità della pioggia: era una cosa molto strana. Quando arrivò la colazione, Suldrun mangiò, continuando a riflettere sui paradossi del colore. Rosso e blu, verde e porpora, giallo ed arancio, marrone e nero: ciascuno aveva un suo carattere ed una qualità particolare eppure impalpabile...

La Principessa scese nella biblioteca per la lezione quotidiana. Il suo tutore era in quel periodo Mastro James, archivista, studioso e bibliotecario della corte di Re Casmir. Questi le era apparso all'inizio una figura dotata di una severità e di una precisione che intimidivano, perché era alto e magro ed aveva un naso a becco sottile e lungo che gli conferiva l'aspetto di un uccello da preda. Mastro James aveva superato da qualche anno la sfrenatezza della prima gioventù, ma non era ancora vecchio e neppure di mezz'età. La ruvida capigliatura nera era tagliata in senso orizzontale tutt'intorno al capo, parallelamente alla metà della fronte, in modo da pendere come uno scaffale sugli orecchi; la pelle era pallida come pergamena, le braccia e le gambe lunghe e magre quanto il corpo, ma, nonostante questo, lo studioso aveva un portamento dignitoso ed anche dotato di una strana grazia. Era il sesto figlio di Sir Crinsey di Hredec, una proprietà costituita da trenta acri di terreno pietroso, e quindi non aveva ereditato da suo padre altro che la condizione nobiliare per nascita. Aveva deciso d'istruire la Principessa Suldrun mantenendo un atteggiamento di spassionata formalità, ma la fanciulla aveva ben presto scoperto come incantarlo e raggirarlo: Mastro James s'innamorò perdutamente di lei pur pretendendo di celare quell'emozione dietro il velo di una mite tolleranza. Suldrun, che sapeva

essere percettiva quando lo voleva, capì cosa si celava dietro quell'aria di compassionato distacco ed assunse la direzione delle operazioni di apprendimento, come quando Mastro James rimproverava la sua calligrafia.

«Quell'A e quella G sono troppo simili fra loro. Le dovremo rifare da capo con maggiore cura» diceva Mastro James.

«Ma la penna è rotta!»

«Allora appuntiscila! Ma sta' attenta a non tagliarti: è una cosa che devi ancora imparare a fare.»

«Oo-ow-oo!»

«Ti sei tagliata?»

«No, mi stavo solo esercitando nel caso mi succedesse.»

«Non hai bisogno di esercitarti: le grida di dolore sfuggono con facilità e naturalezza.»

«Quanto sei andato lontano viaggiando?»

«Cosa c'entra questo con il far la punta alla penna?»

«Mi stavo chiedendo se gli studenti di luoghi lontani, come l'Africa, tagliano i pennini in modo differente.»

«Quanto a questo, non ti saprei dire.»

«Quanto sei andato lontano viaggiando?»

«Oh,... non molto lontano. Ho studiato all'università di Avallon ed anche a Metheglin. Una volta ho visitato l'Aquitania.»

«Qual è il posto più lontano di tutto il mondo?»

«Hmmm. È difficile a dirsi. Il Catai? La sponda opposta dell'Africa?»

«Questa non può essere la risposta giusta!»

«Oh? Allora ti prego di dirmela tu.»

«Non esiste un luogo del genere: qualcosa di più lontano è sempre reperibile al di là di ogni luogo.»

«Sì, forse è così. Lascia che tagli io la penna. Ecco, ora va bene. Tornando alle A ed alle G...»

Quel mattino piovoso in cui scese in biblioteca per la lezione, Suldrun trovò Mastro James già in attesa, con una dozzina di penne tagliate e pronte.

«Oggi» annunciò il tutore, «dovrai scrivere per esteso il tuo nome, e con tale squisita abilità da farmi gridare per la sorpresa.»

«Farò del mio meglio» promise Suldrun. «Queste penne sono bellissime.»

«Davvero eccellenti.»

«Le piume sono tutte bianche.»

«Credo che sia vero.»

«Questo inchiostro è nero. Credo che piume nere andrebbero meglio, con l'inchiostro nero.»

«Non penso sia una differenza notevole.»

«Potremmo tentare di scrivere con inchiostro bianco e con queste piume bianche.»

«Non ho inchiostro bianco, e neppure una pergamena nera, quindi ora...»

«Mastro James, questa mattina stavo riflettendo sui colori. Da dove vengono? Che cosa sono?»

«I colori?» Mastro James sbatté le palpebre e reclinò il capo da un lato. «Esistono: vediamo colori dovunque.»

«Ma essi vengono e vanno. Che cosa sono?»

«Ecco, a dire il vero, non lo so. Le cose rosse sono rosse, e quelle verdi sono verdi, e sembrerebbe che sia tutto qui.»

«Qualche volta, Mastro James» sorrise Suldrun, scuotendo il capo, «credo di sapere altrettante cose quante ne sai tu.»

«Non mi rimproverare. Vedi quei libri laggiù? Platone, Cnesso, Rohan ed Erodoto... li ho letti tutti, e così facendo, ho solo imparato quante sono le cose che so.»

«Che cosa sono i maghi? Loro sanno tutto?»

Mastro James affondò il corpo lungo e goffo nella sedia e rinunciò ad ogni speranza di stabilire un'atmosfera formale e corretta; guardò fuori dalla finestra della biblioteca, ed infine rispose:

«Quando vivevo ancora ad Hredec... ero poco più che un ragazzo... ho fatto amicizia con un mago.» Lanciata un'occhiata in tralice a Suldrun, si accorse di aver catturato la sua attenzione. «Il suo nome era Shimrod. Un giorno, andai a visitare la sua dimora, Trilda, e non mi accorsi che si era fatto tardi: scese la notte ed io ero lontano dalla mia casa, ed allora Shimrod catturò un topo e lo trasformò in un bel cavallo. "Cavalca fino a casa in tutta fretta" mi disse, "non smontare e non toccare terra prima di essere arrivato a destinazione, perché non appena il tuo piede sfiorerà il suolo, questo cavallo tornerà ad essere un topo!" E così fu. Cavalcai fino a casa, destando l'invidia di tutti quelli che mi videro, e, una volta arrivato, feci attenzione a smontare dietro la stalla, in modo che nessuno si accorgesse che quello che avevo cavalcato era un topo.»

«Ahimè, stiamo sprecando tempo.» Mastro James si raddrizzò sulla sedia. «Ora, prendi la penna, bagnala nell'inchiostro e scrivi una bella R, come quella che ti servirà per scrivere il tuo nome.»

«Ma non hai risposto alla mia domanda!»

«Se i maghi sanno tutto? La risposta è no. Ed ora, le lettere, con una bella calligrafia squadrata.»

«Oh, Mastro James, oggi non ho voglia di scrivere. Insegnami invece qualche magia.»

«Ah! Se conoscessi la magia, lavorerei forse qui a due fiorini la settimana? No, no, mia principessa, avrei altri progetti! Acchiapperei una bella coppia di topi, li trasformerei in un paio di splendidi cavalli, poi muterei me stesso in un bel principe non molto più vecchio di te e ce ne andremmo al galoppo su colline e vallate fino ad uno splendido castello fra le nubi, dove mangeremmo fragole con panna ed ascolteremmo la musica delle arpe e delle campanelle. Ahimè, non conosco nessuna magia, sono il misero Mastro James e tu sei la dolce ingannevole Suldrun che non vuole imparare le lettere dell'alfabeto.»

«No» replicò la Principessa, con improvvisa decisione. «Lavorerò sodo in modo! da imparare a leggere ed a scrivere, e sai perché? Per poter apprendere la magia cosicché tu debba poi solo imparare a catturate i topi.»

Mastro James emise una strana risatina strozzata e si protese sul tavolo per stringerle le mani.

«Suldrun, tu conosci già la magia.»

Per un momento, si sorrisero, poi, con improvviso imbarazzo, la fanciulla chinò la testa sui fogli.

La pioggia continuò a cadere e Mastro James, uscendo con il freddo e con l'umidità, prese la febbre e non poté insegnare; nessuno si prese la briga d'informare Suldrun della cosa e la ragazzina, andando nella biblioteca, la trovò vuota.

Per qualche tempo, si esercitò nella lettura su un libro rilegato in pelle, proveniente dalla Northumbria ed illustrato con splendide immagini di santi sullo sfondo di un paesaggio dai vividi colori.

Alla fine, accantonato il libro, scese nell'atrio. Era ormai metà mattina, ed i servi erano al lavoro nella Galleria Lunga. Alcune serve stavano lucidando il pavimento con cera d'api e pelle d'agnello, e un valletto, camminando su trampoli alti tre metri, stava riempiendo le lampade con olio di nenufaro. Dall'esterno del palazzo, soffocato dallo spessore delle mura, giunse uno squillo di trombe che annunciava l'arrivo di alcuni notabili. Guardando lungo la galleria, Suldrun li vide entrare nel salone d'ingresso: tre nobili, che battevano i piedi e scuotevano la pioggia dagli abiti. I vallet-

ti si affrettarono a prelevare mantelli, elmi e spade ed un araldo fermo da un lato parlò con il tono di voce più elevato possibile:

«Dal Reame di Dahaut, tre nobili personaggi! Proclamo le loro identità: Leonard, duca di Mech! Milliflor, Duca di Cadwy e Josselm! Imphal, Marchese della palude Celtica!»

«Messeri» disse Re Casmir, facendosi avanti, «vi do il benvenuto ad Haidion.»

I tre nobili eseguirono la genuflessione di rito, piegando al suolo il ginocchio destro e poi sollevandosi con le braccia lungo i fianchi, la testa e le spalle ancora chine: le circostanze indicavano che quella era un'occasione formale ma non troppo.

Re Casmir ricambiò il saluto con un aggraziato cenno della mano.

«Messeri, per ora suggerirei che vi affrettaste a raggiungere le vostre camere, dove troverete il conforto di un fuoco acceso e di abiti asciutti. A suo tempo, ci scambieremo le nostre opinioni.»

«Grazie, Re Casmir» rispose Sir Milliflor. «In verità, siamo proprio inzuppati: quella dannata pioggia non ci ha dato tregua!»

I visitatori vennero accompagnati nelle loro camere e Re Casmir si avviò lungo la galleria, ma, scorgendo Suldrun, si arrestò di colpo.

«E allora, cos'è questo? Perché non sei a lezione?»

Suldrun pensò fosse meglio non accennare all'assenza di Mastro James dai propri doveri.

«Ho appena finito il mio compito di oggi. So scrivere bene tutte le lettere e le so usare per comporre le parole. Questa mattina ho letto un grosso libro sui Cristiani.»

«Ah, così hai letto, vero? Caratteri e tutto?»

«Non tutti i caratteri, Padre. Erano caratteri onciali, e la lingua era Latino, ed io trovo difficoltà con entrambi. Ma ho scandito bene le didascalie delle figure, e Mastro James mi dice che sto imparando molto.»

«Fa piacere sentirlo. Comunque, devi ancora imparare a comportarti adeguatamente ed a non andare a passeggio su e giù per la galleria senza essere accompagnata.»

«Padre, qualche volta preferisco rimanere sola!» Il tono di Suldrun era piuttosto apprensivo.

Casmir, leggermente accigliato, rimase fermo, le gambe larghe e le mani dietro la schiena: non gli piaceva che ci si opponesse ai suoi giudizi, in special modo quando a farlo era una ragazzina tanto piccola e priva di esperienza. Con voce misurata intesa a chiarire lo stato dei fatti in modo

preciso e definitivo, replicò:

«Le tue preferenze devono talvolta cedere dinnanzi alla forza della realtà.»

«Sì, Padre.»

«Devi tenere a mente la tua importanza. Sei la Principessa Suldrun di Lyonesse! Presto la crema del mondo si farà avanti per chiederti in moglie, e non dovrai sembrare una monella, perché noi vogliamo scegliere il partito migliore per te e per il regno!»

«Padre» rispose Suldrun, incerta, «il matrimonio non è una cosa cui mi piaccia pensare.»

Casmir socchiuse gli occhi: ecco un altro accenno di forza di volontà! Per rispondere, usò un tono falsamente scherzoso.

«Spero proprio di no! Sei ancora solo una bambina! Comunque, non si è mai troppo giovani per essere consci della propria posizione. Comprendi il significato della parola "diplomazia"?»

«No, Padre.»

«Significa trattare con gli altri Stati. La diplomazia è un gioco delicato, come una danza: Troicinet, Dahaut, Lyonesse, gli Ska ed i Celti stanno tutti piroettando, pronti a creare gruppi di tre o quattro per sferrare il colpo mortale a chi rimarrà escluso, ed io devo essere certo che Lyonesse non rimanga fuori da questa quadriglia. Comprendi cosa intendo dire?»

«Credo di sì» rifletté Suldrun. «Sono felice di non dover eseguire una simile danza.»

Casmir indietreggiò, chiedendosi se la bambina non avesse compreso fin troppo bene quel che aveva inteso dirle.

«Basta così, per ora» esclamò, secco. «Torna nelle tue stanze! Parlerò con Lady Desdea, e lei troverà un gruppo di compagni adatti a te.»

Suldrun fu sul punto di spiegare che non aveva bisogno di nuovi compagni, ma, sollevando lo sguardo sul volto di Re Casmir, tenne a freno la lingua e si allontanò.

Per obbedire all'ordine del Re nel senso più letterale del termine, salì nelle sue camere, nella Torre Orientale, dove Dama Maugelin stava russando su una sedia, la testa ripiegata all'indietro.

Suldrun guardò per un momento fuori dalla finestra, e scoprì che la pioggia continuava a cadere; rifletté per un momento, poi scivolò in silenzio oltre Dama Maugelin e nel proprio spogliatoio e si cambiò, indossando un abito di Uno verde scuro. Lanciata un'ultima occhiata verso Dama Maugelin da sopra la spalla, lasciò la stanza: aveva obbedito all'ordine di

Re Casmir, e, se il re l'avesse scorta, avrebbe potuto dimostrarlo con il fatto che si era cambiata d'abito.

Baldanzosa, un gradino dopo l'altro, scese le scale fino all'Ottagono, dove si arrestò per ascoltare: la Galleria Lunga era vuota, non c'erano suoni, e lei stava vagando in un palazzo incantato in cui tutti dormivano.

Corse nella Grande Sala: la debole luce che riusciva a filtrare dalle alte finestre si disperdeva nell'ombra. Con passo silenzioso, si avvicinò ad un portone alto e stretto che si apriva nella parete più lunga e si guardò ancora alle spalle, abbozzando un sorriso, poi spinse il massiccio battente e sgusciò nella Sala degli Onori.

Anche qui, come nella Grande Sala, la luce era tenue e grigia ed accentuava la solennità della camera. Come sempre, cinquantaquattro seggi erano disposti lungo le pareti a destra ed a sinistra, e sembravano tutti fissare con meditabondo sdegno un tavolo che, con quattro seggi più piccoli, era stato piazzato nel centro della stanza.

Suldrun osservò quell'invadente mobilio con altrettanto sdegno: esso occupava abusivamente lo spazio fra gli altri seggi ed impediva una facile conversazione fra di loro. Perché qualcuno doveva aver fatto una cosa tanto goffa? Senza dubbio la disposizione era stata provocata dall'arrivo dei tre nobili. Quel pensiero fece arrestare di botto Suldrun, che decise di abbandonare immediatamente la sala... ma non fece abbastanza in fretta. Da oltre la porta arrivarono fino a lei alcune voci e Suldrun, sorpresa, s'immobilizzò come una statua, prese a correre avanti e indietro per il panico, ed infine saettò dietro al trono.

Alle sue spalle c'era il gonfalone rosso scuro, e Suldrun scivolò nella fessura del tessuto entrando nel ripostiglio retrostante. Rimanendo vicino alla tenda e mantenendo socchiusa la fessura, osservò un paio di valletti entrare nella sala con indosso una splendida livrea da cerimonia costituita da pantaloni scarlatti e rigonfi, uose a strisce nere e rosse, scarpe nere dalla punta ricurva e cotta color ocra con il simbolo dell'Albero della Vita. I valletti si mossero per la sala, accendendo le lampade affisse ai muri, mentre altri due valletti entravano con un paio di pesanti candelabri che posarono sul tavolo. Le candele, ciascuna spessa quattro centimetri e ricavata da cera d'alloro, vennero accese anch'esse: Suldrun non aveva mai visto la Sala degli Onori illuminata in modo così splendido.

Cominciò a sentirsi irritata con se stessa: lei era la Principessa Suldrun, e non c'era bisogno che si nascondesse di fronte a qualche valletto. Comunque, rimase nascosta, perché le notizie viaggiavano rapidamente nei corri-

doi di Haidion, e, se i valletti l'avessero vista, presto Dama Maugelin ne sarebbe venuta a conoscenza, e poi anche Dama Boudetta, e chi poteva immaginare fino a quali orecchi la cosa sarebbe arrivata?

I valletti completarono i preparativi e si ritirarono dalla sala, lasciando le porte aperte.

Suldrun uscì dal nascondiglio, e si fermò accanto al trono per ascoltare, la testa reclinata da un lato, fragile e pallida ed animata dall'eccitazione. Fattasi improvvisamente audace, si slanciò di corsa attraverso la stanza, ma in quel momento udì altri suoni, un tintinnio metallico ed un rumore di passi pesanti. In preda al panico, si volse e tornò rapida dietro il trono: guardando indietro da sopra la spalla, scorse Re Casmir, ammantato della sua aria più possente e reale, che marciava nella Sala degli Onori, la testa alta, il mento e la corta barba bionda prominenti. Le fiammelle delle lampade si riflettevano sulla corona, un semplice cerchietto d'oro sormontato da un serto di argentee foglie d'alloro. Indossava una lunga cappa nera che gli scendeva fin quasi ai talloni, un giustacuore nero e marrone, calzoni neri e stivaletti alla caviglia dello stesso colore; non era armato e non indossava alcun ornamento, ed il suo volto era come al solito freddo ed impassibile. A Suldrun, il Re parve l'incarnazione della più temibile autorità, e, lasciatasi cadere sulle mani e sulle ginocchia, strisciò sotto il gonfalone e nel ripostiglio, dove finalmente osò alzarsi in piedi e sbirciare dalla fessura.

Re Casmir, che si era fermato accanto al tavolo, la schiena rivolta a Suldrun e le mani sullo schienale del seggio, non aveva notato l'agitarsi del gonfalone.

Otto araldi fecero il loro ingresso, a due a due, ciascuno portando uno stendardo decorato con l'Albero della Vita di Lyonesse, e si allinearono lungo il muro di fondo; quindi entrarono i tre nobili che erano giunti ad Haidion poche ore prima.

Re Casmir rimase in attesa fino a che i tre non ebbero preso posto dietro i loro seggi, quindi sedette, imitato dagli ospiti.

I camerieri collocarono accanto al gomito di ciascuno un calice d'argento che il capo cameriere si affrettò a colmare di un vino rosso cupo versato da una bocca di alabastro. Poi s'inchinò ed uscì dalla sala, seguito da valletti ed araldi, lasciando soli i quattro seduti al tavolo.

«Brindiamo» esordì Re Casmir, sollevando il calice, «alla gioia per i nostri cuori, all'adempimento dei nostri desideri ed al conseguimento di quelle mete cui tutti miriamo.» Bevvero tutti e quattro, ed il Re proseguì: «Ed ora, veniamo agli affari. Qui siamo riuniti in modo informale e privato,

quindi parliamo con sincerità e senza remore: una discussione del genere potrà solo recare beneficio a noi tutti.»

«Ti prenderemo in parola» replicò Sir Milliflor con un sottile sorriso. «Eppure, dubito che i desideri dei nostri cuori siano così strettamente congiunti come tu immagini.»

«Permettimi di definire una posizione che noi tutti dobbiamo sostenere» osservò Re Casmir. «Mi riferisco al ricordo dei tempi antichi, quando un unico governo manteneva una pace serena. Da allora, abbiamo sperimentato incursioni, razzie, guerre e sospetti reciproci. I due Ulfland sono luoghi desolati e venefici, dove solo gli Ska, i ladroni e le bestie selvagge osano aggirarsi, ed i Celti vengono respinti solo in virtù di una costante vigilanza, come Sir Imphal potrà testimoniare.»

«Così è, infatti» confermò Sir Imphal.

«Allora, tradurrò la questione in semplici termini» proseguì Re Casmir. «Dahaut e Lyonesse devono operare di comune accordo: con questa forza militare sottoposta ad un unico comando, potremo scacciare gli Ska dagli Ulflands e sottomettere i Celti. Poi toccherà a Dascinet e quindi a Troicinet, e finalmente le Isole Elder saranno di nuovo riunite. Ma in primo luogo bisogna fondere i nostri due stati.»

«È impossibile discutere sulle tue affermazioni» rispose Sir Milliflor, «perché veniamo subito arrestati da una serie d'interrogativi. Chi acquisterà la preminenza nel comando? Chi guiderà gli eserciti? Chi governerà il regno?»

«Sono domande brusche» osservò Re Casmir. «Aspettiamo a rispondere fino a che avremo stabilito un accordo di principio, poi esamineremo le possibili alternative.»

«Ci siamo già dichiarati d'accordo sulle questioni di principio» insistette Sir Milliflor, «ma ora veniamo alle questioni fondamentali. Re Audry siede sull'antico trono Evandig: sei disposto a riconoscere la sua preminenza?»

«Non posso farlo. Tuttavia, potremmo governare in coppia su un piano di parità. Né Re Audry né il Principe Dorcas sono soldati esperti, quindi io comanderò l'esercito, e Re Audry si occuperà delle questioni diplomatiche.»

«Alla prima differenza d'opinioni, gli eserciti potrebbero avere facilmente la meglio sui diplomatici» rise amaramente Sir Lenard.

«Questo non si verificherà.» Re Casmir rise a sua volta. «Che Re Audry sia sovrano supremo fino alla sua morte. Poi governerò io fino a che non

morrò, il Principe Dorcas mi succederà, e, nel caso che lui non abbia figli, il Principe Cassander sarà l'erede successivo.»

«Una concezione interessante» commentò, asciutto, Sir Milliflor. «Re Audry è vecchio, mentre tu sei relativamente giovane. Devo forse ricordarti che il Principe Dorcas potrebbe dover attendere la corona anche per trent'anni?»

«È una possibilità» fu l'indifferente risposta di Casmir.

«Re Audry ci ha dato le sue istruzioni» spiegò Sir Milliflor. «Le sue ansie sono simili alle tue, ma è guardingo nei confronti delle tue risapute ambizioni. Sua Maestà[9] suggerisce che ti piacerebbe che il Dahaut attaccasse gli Ska in modo da permetterti di assalire Troicinet.»

Re Casmir rimase assorto per un momento, poi si riscosse e disse:

«Re Audry acconsentirebbe ad un attacco congiunto contro gli Ska?»

«Indubbiamente, a patto che i due eserciti fossero sotto il suo comando.»

«Non ha proposte alternative?»

«Sua Maestà fa notare che la Principessa Suldrun raggiungerà presto l'età per sposarsi, e suggerisce il suo fidanzamento con il Principe Whemus di Dahaut.»

«Whemus sarebbe il terzo figlio del Re?» chiese Re Casmir, appoggiandosi all'indietro sulla sedia.

«Esatto, Maestà.»

«Facciamo sposare, piuttosto» replicò Casmir, accarezzandosi la corta barba bionda, «la sua prima figlia, la Principessa Cloire, con mio nipote, Sir Nonus Roman.»

«Riferiremo doverosamente il tuo suggerimento alla corte di Avallon.»

Re Casmir bevve dal suo calice, e gli emissari lo imitarono con deferenza, poi il Re li fissò in volto ad uno ad uno.

«Siete allora solo messaggeri? Oppure avete un effettivo potere di negoziazione?»

«Possiamo negoziare entro i limiti imposti dalle nostre istruzioni» replicò Sir Milliflor. «Ti spiacerebbe esporre di nuovo le tue proposte, con frasario chiaro e senza eufemismi?»

Re Casmir sollevò il calice fra le mani, lo tenne all'altezza del mento e ne osservò il bordo con i pallidi occhi azzurri.

---

[9] I titoli onorifici dell'epoca cambiavano a seconda di centinaia di occasioni speciali. È impossibile tradurli in un linguaggio contemporaneo mantenendo accuratezza e chiarezza, e sono pertanto stati sostituiti con vocaboli più semplici e familiari.

«Propongo che le forze riunite del Dahaut e di Lyonesse, sottoposte al mio comando, attacchino gli Ska e li respingano dall'altra parte dell'Atlantico, e che successivamente si proceda a sottomettere i Celti. Propongo che riuniamo i nostri regni non solo per mezzo dell'alleanza, ma anche tramite il matrimonio. Audry morirà per primo o forse sarò io il primo, ed il sopravvissuto governerà sui regni riuniti, che verranno denominati il Regno delle Isole Elder, in base alla vecchia definizione. Mia figlia, la Principessa Suldrun, sposerà il Principe Dorcas, e mio figlio, il Principe Cassander contrarrà un matrimonio... adeguato. Queste sono le mie proposte.»

«Esse hanno molto in comune con la nostra posizione» osservò Sir Lenard. «Tuttavia, Re Audry preferisce condurre personalmente le operazioni militari sul territorio del Dahaut. In secondo luogo...»

I negoziati proseguirono per un'altra ora, ma servirono soltanto ad enfatizzare la reciproca inflessibilità delle parti; dal momento che nessuno si era aspettato di ottenere qualcosa di diverso, la riunione si concluse con frasi di cortesia da entrambi i lati e gli inviati lasciarono la Sala degli Onori in modo da poter riposare prima del banchetto di quella sera, mentre Re Casmir rimaneva seduto da solo al tavolo a riflettere. Nella stanzetta sul retro, Suldrun lo osservò affascinata, e poi in preda al panico, quando il Re prese un candelabro, si volse e si diresse con passo pesante verso il suo nascondiglio.

Suldrun rimase paralizzata: la sua presenza era stata scoperta! Si volse e corse a rifugiarsi in un angolo, vicino ad una cassa, nascondendo i capelli chiari sotto un vecchio straccio.

Il tessuto si aprì, la luce delle candele tremolò nella stanza e Suldrun si accoccolò, in attesa di udire la voce di Re Casmir. Questi rimase però in silenzio, le narici dilatate, percependo forse la fragranza di lavanda che pervadeva gli abiti di Suldrun. II Re lanciò un'occhiata da sopra la spalla, poi si avvicinò al muro posteriore e prelevò da una crepa una sottile asta di metallo che inserì in un piccolo buco all'altezza del ginocchio e successivamente in un altro, posto un po' più in alto. Una porta si aprì, emettendo una luce tremolante e quasi palpabile, come un incerto alternarsi di rosso e di verde. Dalla stanza fluì l'eccitante aura della magia accompagnata da un confuso farfugliare di due vocette acute.

«Silenzio» ordinò Re Casmir, ed entrò nella stanza, richiudendo la porta.

Suldrun balzò fuori dal suo angolo ed abbandonò la stanzetta, attraversando di corsa la Sala degli Onori, scivolando nella Grande Sala e di là nella Galleria Lunga. Ancora una volta, fece poi tranquillamente ritorno

nelle sue stanze, dove Dama Maugelin la rimproverò per gli abiti macchiati e la faccia sporca.

Suldrun si lavò ed indossò una tunica calda, poi si avvicinò alla finestra con il liuto e pretese di esercitarsi, emettendo note tanto discordi da costringere Dama Maugelin a levare le mani con disperazione e andarsene altrove. Rimasta sola, Suldrun depose il liuto e rimase a fissare il paesaggio: era tardo pomeriggio, ed il tempo stava mutando: qualche raggio di sole brillava sui tetti bagnati di Città di Lyonesse.

Lentamente, evento dopo evento, Suldrun ripensò a quanto era accaduto quel giorno.

I tre messi di Dahaut la interessavano ben poco, salvo che per il fatto che la volevano portare via per farle sposare un uomo sconosciuto. Mai! Piuttosto sarebbe fuggita e sarebbe diventata una contadina o una menestrella o una raccoglitrice di funghi nei boschi!

La stanza segreta alle spalle della Sala degli Onori non sembrava di per sé nulla di notevole o straordinario, ed in effetti serviva solo a corroborare certi sospetti appena accennati di Suldrun riguardo a Re Casmir, che riusciva ad emanare un potere così temibile ed assoluto!

Dama Maugelin tornò nella stanza ansando per la premura e l'eccitazione.

«Tuo padre ti ordina di presenziare al banchetto, e desidera che tu appaia in tutto e per tutto ciò che una splendida Principessa di Lyonesse dovrebbe essere. Mi hai sentita? Puoi indossare il tuo abito di velluto azzurro con le lunarie. E rammenta costantemente l'etichetta di corte! Non rovesciare il cibo, bevi pochissimo vino, parla soltanto quando ti rivolgono la parola, ed in quel caso rispondi con cortesia e senza biascicare le parole. Non ridacchiare, non ti grattare, non ti agitare sulla sedia come se ti prudesse il sedere. Non ruttare, non gorgogliare, non deglutire rumorosamente. Se qualcuno dovesse far aria, non fissarlo, non indicarlo e non cercare il responsabile. Naturalmente, ti controllerai anche tu, perché nulla è più disdicevole di una cosa simile per una principessa. Vieni, ti devo spazzolare i capelli!»

Il mattino successivo, Suldrun si presentò in biblioteca per la lezione, ma Mastro James era ancora assente, e non comparve l'indomani e neppure il giorno successivo. Suldrun si offese un poco: certo, Mastro James avrebbe dovuto comunicarle qualcosa nonostante la malattia. Per un'intera settimana, la Principessa non si presentò volutamente a lezione, ma ancora

nessuna notizia da Mastro James! Improvvisamente allarmata, Suldrun andò in cerca di Dama Boudetta, che inviò un valletto nella cupa celletta di Mastro James, nella Torre Occidentale. Il valletto scoprì Mastro James disteso sul suo pagliericcio, morto: la febbre si era trasformata in polmonite e lui era deceduto senza che nessuno se ne accorgesse.

CAPITOLO QUARTO

Una mattina dell'estate precedente il suo decimo compleanno, Suldrun salì al terzo piano della tozza e vecchia Torre dei Gufi per la lezione di danza. Quella stanza era ai suoi occhi forse la più bella di tutto Haidion: aveva un pavimento di legno di betulla ben incerato che rifletteva la luce di tre finestre drappeggiate da tende di satin grigio perla, ed i mobili disposti lungo le pareti erano tappezzati di stoffa grigia e scarlatta. Inoltre, Maestra Laletta faceva sempre in modo da disporre fiori freschi su ogni tavolo. Gli studenti erano otto ragazzi ed otto ragazze di alto rango e di età variabile dagli otto ai dodici anni, e Suldrun li riteneva un gruppo composito, con alcuni membri simpatici ed altri noiosi e per nulla interessanti.

Maestra Laletta, una giovane donna snella e dagli occhi neri, di nobile nascita ma non molto abbiente, insegnava con competenza e non mostrava favoritismi: Suldrun non la trovava né simpatica né antipatica.

Quella mattina, Maestra Laletta non si sentiva bene e non era in grado di fare lezione, e Suldrun fece ritorno al suo appartamento solo per scoprire Dama Maugelin che se ne stava nuda sul suo letto insieme ad un vigoroso giovane valletto di nome Lopus.

Suldrun rimase a guardare, incantata per lo stupore, fino a che Dama Maugelin non la scorse e non emise un grido inorridito.

«Disgustoso!» esclamò Suldrun. «E nel mio letto!»

Lopus, districandosi con fare sbigottito, s'infilò i pantaloni e si affrettò a scomparire; Dama Maugelin si vestì altrettanto rapidamente e tentò al contempo di avviare una sorta di conversazione spicciola ed in tono gioviale.

«Sei tornata così presto dalla danza, mia cara Principessa? Hai fatto una bella lezione? Quel che hai visto non era nulla d'importante, solo un gioco, e sarebbe meglio, molto meglio, se nessuno venisse a sapere...»

«Hai sporcato il mio letto!» l'interruppe Suldrun con tono seccato.

«Suvvia, cara Principessa...»

«Porta via tutta quella biancheria da letto... no, prima vatti a lavare, poi porta la biancheria pulita ed arieggia bene la stanza!»

«Sì, cara Principessa.» Dama Maugelin si affrettò ad obbedire e Suldrun scese le scale di corsa, di ottimo umore, con un saltello ed una risata allegra. D'ora in poi avrebbe potuto ignorare le restrizioni impostele da Dama Maugelin e fare quel che le pareva.

Corse su per l'arcata, scrutò l'Urquial per accertarsi che nessuno la vedesse, poi saettò sotto il vecchio larice e spalancò la scricchiolante porta di legno, l'oltrepassò, la richiuse e discese il sentiero superando il tempietto e raggiungendo il giardino.

Era una giornata soleggiata e luminosa, e l'aria profumava di eliotropo e di foglie verdi novelle. Suldrun osservò il giardino con soddisfazione: aveva estirpato tutte le erbacce che considerava troppo rigogliose o volgari, incluse le ortiche ed i cardi, ed il giardino era adesso quasi in ordine. Aveva spazzato via le foglie e la polvere dal pavimento a mosaico della vecchia villa ed aveva liberato dai detriti il letto di un piccolo corso d'acqua che sgocciolava giù lungo un lato della discesa. C'era ancora molto da fare, ma con quel giorno.

Arrestatasi all'ombra di una colonna, Suldrun aprì il fermaglio che aveva sulla spalla, lasciò che il vestito le si afflosciasse intorno alle caviglie e si allontanò nuda, con il sole che le riscaldava la pelle ed il vento fresco che creava una sensazione deliziosamente contrastante con la prima. Si mosse per il giardino, e pensò che una driade doveva proprio sentirsi così, muoversi in quel modo, in quel silenzio profondo, dove non si udiva altro che il sussurrio delle foglie smosse dal vento.

Si arrestò all'ombra del cedro solitario, poi proseguì fino alla spiaggia per vedere che cosa le onde avessero portato a riva: quando il vento soffiava da sudovest, come spesso accadeva, le correnti piegavano intorno alla punta di terra e penetravano nella sua piccola insenatura, trasportando ogni sorta di cose fino alla spiaggia, oggetti che la successiva alta marea avrebbe poi sollevato e trascinato di nuovo lontano. Quel giorno la spiaggia era sgombra, e Suldrun corse avanti e indietro, sfiorando i frangenti mentre si muoveva sulla sabbia grezza. Si arrestò poi ad osservare una roccia che spuntava dall'acqua ad una cinquantina di metri dalla riva, sotto il promontorio, sulla quale aveva una volta scorto un paio di giovani sirene. Esse l'avevano vista e l'avevano chiamata, ma parlavano uno strano linguaggio strascicato che Suldrun non era in grado di comprendere. I capelli verde chiaro ricadevano sulle spalle pallide, ed anche le labbra ed i capezzoli dei seni erano della stessa sfumatura di verde. Una delle due aveva agitato una mano, e Suldrun aveva scorto la membrana che univa le dita fra loro, poi

entrambe si erano voltate a guardare verso il largo dove un tritone barbuto era sorto dalle acque chiamandole con voce rauca. Le sirene erano scivolate giù dalla roccia ed erano scomparse.

Quel giorno, la roccia era nuda e spoglia, e Suldrun si volse e fece ritorno al giardino con passo lento. Indossato il vestito stropicciato, risalì il pendio, diede un'occhiata attraverso la porta per accertarsi che nessuno la vedesse, poi l'oltrepassò e tornò a passo saltellante lungo l'arcata, oltre l'aranceto e dentro Haidion.

Una tempesta estiva che soffiava dall'Atlantico portò una dolce pioggia su Città di Lyonesse. Suldrun rimase confinata all'interno di Haidion, e, uh pomeriggio, vagabondò fino alla Sala degli Onori.

Haidion era silenzioso: il castello sembrava trattenere il respiro, e Suldrun camminò quieta per la sala, esaminando ciascuno dei grandi seggi come per valutarne la forza. I seggi la studiarono a loro volta. Album erano orgogliosi e distaccati, altri erano cupi; qualcuno era tetro e sinistro e qualche altro emanava benevolenza. Ferma accanto al trono di Re Casmir, Suldrun studiò il gonfalone rosso scuro che nascondeva la stanza sul retro: nulla, si disse, avrebbe potuto indurla ad avventurarsi all'interno, non con qualcosa di magico tanto vicino.

Spostandosi da un lato, evitò di guardare il trono e si sentì maggiormente a proprio agio: là, a meno di tre metri di distanza dal suo volto, era appeso il gonfalone. Naturalmente, lei non osava entrare e neppure accostarsi alla stanza sul retro... Eppure, un'occhiata non avrebbe provocato alcun danno.

Con passo felpato, si avvicinò al tessuto e lo allargò con delicatezza: la luce che dalle alte finestre scendeva oltre le sue spalle, andò a cadere sulla parete più lontana. Là, in una crepa, c'erano l'asticella di ferro e le due serrature, una in alto ed una in basso. E più oltre, c'era la. stanza in cui solo Re Casmir poteva osare di entrare... Suldrun lasciò ricadere i lembi del tessuto e, fattasi d'umore meditabondo, abbandonò la Sala degli Onori.

Le relazioni fra Lyonesse e Troicinet, mai molto calde, si erano fatte tese per una serie di ragioni che, a poco a poco, avevano contribuito a creare uno stato di ostilità. Inoltre, le ambizioni di Re Casmir non escludevano né Troicinet né Dascinet, e le sue spie pervadevano ogni livello della società di Troicinet.

Re Casmir era ostacolato nei suoi programmi di conquista dalla mancanza di una marina. Pur avendo una lunga linea costiera, Lyonesse mancava

di un facile accesso al mare, possedendo porti profondi solo a Slute Skeme, Bulmer Skeme, Città di Lyonesse e Pargetta, alle spalle di Capo Farewell. Al contrario, la costa frastagliata di Troicinet creava dozzine di porti riparati, ciascuno dotato di frangiflutti, moli e strade. Abbondavano anche gli abili carpentieri ed il buon legno: larice per i braccioli, quercia per l'intelaiatura, giovani tronchi di pino per gli alberi e resinose travi dello stesso legno per il planato. Le navi mercantili del Troicinet viaggiavano a nord fino allo Jutland, alla Britannia ed all'Irlanda, a sud nell'Atlantico fino alla Mauritania ed al Regno degli uomini Blu, ad est fin oltre Tingis e dentro il Mediterraneo.

Re Casmir, che si considerava un maestro nell'arte degli intrighi, si mise all'incessante ricerca di un anche minimo vantaggio che gli riuscisse di sfruttare. Una volta, un barcone del Troicinet, eccessivamente carico di mercanzie, mentre costeggiava il Dascinet s'imbatté in una forte nebbia e finì per insabbiarsi. Yvar Excelsus, l'irascibile sovrano del Dascinet, reclamò immediatamente il vascello ed il suo carico in nome delle leggi marittime e mandò parecchie barche a scaricarlo. Un paio di navi da guerra di Troicinet fecero la loro comparsa, respinsero quella che era diventata ormai una flottiglia di barche pirata e, con il sopraggiungere dell'alta marea, trascinarono al largo il barcone.

Infuriato, Re Yvar inviò un ingiurioso messaggio a Re Granice, ad Alceinor, richiedendo una riparazione, dietro minaccia di un'azione punitiva.

Re Granice, il quale conosceva bene il temperamento di Re Yvar Excelsus, ignorò il messaggio, esasperando al massimo il sovrano del Dascinet.

Re Casmir scelse quel momento per inviare segretamente un messaggio a Dascinet, in cui si suggeriva un attacco contro Troicinet e si prometteva pieno appoggio da parte di Lyonesse. Le spie del Troicinet intercettarono il messaggero e lo portarono ad Alceinor insieme ai documenti che custodiva.

Una settimana più tardi, Re Casmir si vide recapitare una cassa dentro la quale trovò il corpo del suo messaggero, con i documenti infilati in bocca.

Nel frattempo, Re Yvar Excelsus si era ormai interessato di altre questioni, e le sue minacce nei confronti del Troicinet si persero nel nulla.

Re Granice non fece ulteriori rimostranze a Re Casmir, ma cominciò a prendere in seria considerazione la possibilità di una spiacevole guerra: il Troicinet, che contava una popolazione che era la metà di quella di Lyonesse, non poteva aspettarsi di vincere, e di conseguenza non aveva nulla da guadagnare da uno scontro ma tutto da perdere.

Dalla città di Pargetta, vicino a Capo Farewell, giunsero brutte notizie relative a saccheggi ed uccisioni compiuti dagli Ska. Due navi nere erano sopraggiunte all'alba ed avevano scaricato un gruppo di soldati, i quali avevano saccheggiato la città con una fredda precisione, più terrificante di qualsiasi atto sfrenato e selvaggio. Gli Ska avevano preso orci d'olio d'oliva, zafferano, vino, oro nel tempio Mithraico, lingotti di metallo e d'argento, fiaschi di mercurio. Avevano ucciso solo coloro che avevano cercato d'interferire, non avevano incendiato nulla né preso prigionieri o torturato o violentato.

Due settimane più tardi, un barcone di Troicinet giunse a Città di Lyonesse con un carico di lino irlandese e riferì di aver avvistato una nave Ska in panne nel Mare di Tethra, ad ovest di Capo Farewell. Il barcone si era accostato ed aveva scoperto quaranta Ska, seduti alle panche dei remi ma troppo deboli per muoversi. Avevano offerto loro di trainarli, ma gli Ska non avevano voluto afferrare la corda gettatagli, ed il barcone se n'era andato.

Re Casmir inviò immediatamente tre galee da guerra nella zona, ed esse rintracciarono la lunga nave nera e priva di alberi che galleggiava in secca.

Le galee si affiancarono alla nave e scoprirono disastro, angoscia e morte. Una tempesta aveva spezzato il paterazzo della nave, l'albero era crollato sul gavone di prua, ed aveva fracassato i recipienti dell'acqua, per cui metà dell'equipaggio era già morto di sete.

Sopravvivevano ancora diciannove uomini, troppo deboli per opporre resistenza, che furono trasportati sulle navi di Lyonesse e dissetati. La nave nera venne quindi presa a traino, i cadaveri furono gettati in mare e tutte le imbarcazioni fecero ritorno a Città di Lyonesse, dove gli Ska vennero rinchiusi in un vecchio forte all'estremità occidentale del porto. Re Casmir, in sella al suo destriero Sheuvan, si recò al porto per ispezionare la lunga nave; il contenuto delle stive di prua e di poppa era stato ammucchiato sul molo: una cassa di ornamenti religiosi d'oro e d'argento, vasi di vetro pieni dello zafferano che si raccoglieva nelle vallette riparate alle spalle di Capo Farewell, urne di porcellana con impresso il simbolo di Bulmer Skeme.

Re Casmir esaminò il bottino e la nave lunga, poi avviò Sheuvan in direzione della fortezza, aggirando il Chale. Ad un suo ordine, i prigionieri furono portati fuori ed allineati dinnanzi a lui, abbagliati dalla luce del sole: erano uomini alti, dai capelli scuri e dalla pelle chiara, snelli e longilinei piuttosto che massicci. Si guardarono intorno con la tranquillità che ci si

sarebbe potuta aspettare da ospiti d'onore e parlarono fra loro con voci morbide e misurate.

«Chi di voi è il capitano del vascello?» chiese Re Casmir, rivolgendosi al gruppo in generale.

Gli Ska si volsero a guardarlo con fare educato, ma nessuno rispose.

Re Casmir si rivolse allora ad un uomo in prima fila.

«Chi fra voi è dotato di autorità? Indicamelo!»

«Il capitano è morto. Siamo tutti "morti". L'autorità è scomparsa, come ogni altra cosa della vita.»

«Mi sembri abbastanza vivo» replicò Casmir, con un freddo sorriso.

«Noi ci consideriamo morti.»

«Perché vi aspettate di essere uccisi? E supponiamo che permettessi alla vostra gente di riscattarvi?»

«Chi vorrebbe riscattare un uomo morto?»

«Voglio informazioni, non sciocchezze e frasi fatte.» Re Casmir ebbe un gesto d'irritazione. Esaminò tutto il gruppo, e gli parve che uno dei prigionieri, più anziano degli altri, avesse un'aria di autorità. «Tu rimarrai qui» decise, facendo un cenno alle guardie. «Rinchiudete gli altri.»

«Anche tu sei "morto"?» chiese Re Casmir, prendendo da parte l'uomo che aveva scelto.

«Non faccio più parte degli Ska viventi: per la mia famiglia, per i miei compagni ed anche per me stesso, io sono morto.»

«Dimmi una cosa: supponiamo che io desiderassi conferire con il tuo Re, sarebbe lui disposto a venire a Città di Lyonesse, dietro adeguate garanzie di protezione?»

«Naturalmente no.» Lo Ska sembrava divertito.

«E supponiamo che io desiderassi considerare la possibilità di un'alleanza?»

«A che scopo?»

«La marina degli Ska e le sette armate di Lyonesse, se agissero di comune accordo, sarebbero invincibili.»

«Invincibili? E contro chi?»

«Contro tutti gli altri regni delle Isole Elder, contro chi altri, se no?» rispose, seccato, Re Casmir, cui non andava che qualcuno pretendesse di essere più furbo di lui.

«Tu immagini che gli Ska sarebbero disposti ad aiutarti contro i tuoi nemici? È un'idea assurda, tanto che, se fossi vivo, riderei: gli Ska sono in guerra con tutto il mondo, compresa Lyonesse.»

«Questa non è una giustificazione valida: ho intenzione di giudicarvi in qualità di comuni pirati.»

Lo Ska osservò il sole, il cielo ed il mare distante.

«Fa' quello che vuoi: poi siamo già morti.»

«Morti o meno» ribatté Re Casmir con un cupo sorriso, «il vostro destino servirà ad intimorire eventuali altri assassini, e si compirà domani a mezzogiorno.»

Lungo il frangiflutti furono erette diciannove strutture in legno. Trascorse la notte e sorse un'alba limpida e soleggiata, e verso metà mattinata una folla numerosa si era già radunata tutt'intorno al Chale, compresa gente venuta dai villaggi della costa, contadini con indosso abiti puliti e cappelli a campana, venditori di pesce e di salse. Gli storpi, i lebbrosi ed i deboli di mente si erano invece raccolti sulle rocce ad ovest del Chale, in obbedienza alle leggi di Lyonesse.

Quando il sole raggiunse lo zenith, gli Ska furono condotti fuori dalla fortezza, denudati e legati alle strutture a braccia e gambe divaricate ed a testa in giù, il volto verso il mare. Dal Peinhador giunse quindi Zerling, il Capo Giustiziere. Questi camminò lungo la fila di uomini, arrestandosi accanto ad ognuno di loro, tagliandogli il ventre ed estraendo gli intestini con un doppio uncino in modo che ricadessero sul torace e sulla testa. Una bandiera gialla e nera venne quindi issata all'ingresso del porto ed i moribondi furono lasciati soli.

Dama Maugelin si coprì il capo con una cuffia ricamata e scese al Chale per vedere lo spettacolo, e Suldrun pensò che forse l'avrebbero lasciata un po' sola, ma Dama Boudetta la portò con sé sulla balconata della camera da letto della Regina, su cui le dame di corte si erano raccolte per assistere all'esecuzione. A mezzogiorno, la conversazione cessò e le donne si accalcarono tutte contro la balaustra per osservare l'evento: mentre Zerling svolgeva il suo compito, le dame sospirarono e mormorarono qualcosa, e Suldrun venne sollevata sulla balaustra in modo che potesse apprendere quale fosse il fato destinato ai fuorilegge. Con un senso di affascinata repulsione, la bambina osservò Zerling spostarsi da un prigioniero all'altro, ma la distanza nascondeva i dettagli del lavoro del giustiziere.

Poche delle dame presenti parlarono favorevolmente dell'evento. Per Lady Duisane e Lady Ermoly, che ci vedevano poco, la distanza era eccessiva, mentre Lady Spaneis dichiarò che era stata una cosa noiosa.

«È stato come il lavoro di un macellaio su animali morti» commentò.

«Gli Ska non hanno mostrato né paura né pentimento: che razza di esecuzione è mai questa?»

«La cosa peggiore» borbottò la Regina Sollace, «è che il vento soffia dal porto proprio in direzione delle nostre finestre: fra tre giorni, la puzza ci costringerà a fuggire a Sarris.»

Suldrun ascoltò piena di speranza e di eccitazione: Sarris era il palazzo d'estate, situato sul fiume Glame ad una sessantina di chilometri dalla città. Ma non ci fu un'immediata partenza per Sarris, nonostante i desideri della Regina Sollace, perché gli uccelli da preda divorarono rapidamente i cadaveri, e Re Casmir, stancatosi della vista delle strutture e dei pezzi di ossa che ne pendevano in gran disordine, ordinò che il tutto venisse smantellato.

Haidion era silenzioso. Dama Maugelin, che soffriva di gonfiore alle gambe, se ne stava a lamentarsi in camera sua, in alto nella Torre dei Gufi, e Suldrun, sola nel suo appartamento, cominciò a sentirsi inquieta; un forte vento freddo e pungente, la dissuase tuttavia dal recarsi nel giardino segreto, per cui rimase a guardare dalla finestra, turbata da un dolce e triste senso di malessere. Oh, se avesse avuto un destriero magico che la portasse in alto nell'aria! Quanto sarebbe andata lontana, volando sulle candide nubi, al di sopra della Terra del Fiume d'Argento e fino alle montagne che sorgono al confine del mondo!

Per un istante, trattenendo il fiato, pensò a come si sarebbe sentita se avesse indossato il proprio mantello, avesse abbandonato il palazzo e se ne fosse andata su per lo Sfer Arct fino alla Vecchia Strada, con tutta l'ampia terra dinnanzi a sé! Sospirò ed ebbe un triste sorriso nel constatare la follia di quelle fantasticherie. I vagabondi che aveva scorto dall'alto dei parapetti erano per lo più gente dall'aria poco raccomandabile, sporchi, affamati e talvolta piuttosto volgari, ed una simile vita mancava di fascino. Ora che ci infletteva, Suldrun decise di gradire molto il fatto di trovarsi al riparo dal vento e dalla pioggia, di avere abiti belli e puliti e di essere dignitosa nella persona.

Se solo avesse posseduto una carrozza magica che, al calar della notte, si fosse trasformata in una casetta, permettendole così di mangiare ciò che più le piaceva e di dormire in un letto caldo!

Sospirò ancora, e le venne un'idea, tanto audace che si leccò le labbra, esitando. Avrebbe davvero osato farlo? Che danno ne sarebbe potuto venire, se fosse stata estremamente cauta? Rifletté per un momento, le labbra

arricciate e la testa reclinata da un lato, immagine vivente di una ragazzina che stia progettando qualche monelleria.

Avvicinatasi al camino, accese la candela contenuta nella sua lampada per la notte ed abbassò il vetro su di essa, poi si avviò giù per le scale portando la lampada con sé.

La Sala degli Onori era buia e quieta, cupa come una tomba. Suldrun vi entrò con fare esageratamente furtivo: quel giorno, i grandi seggi le prestavano ben poca attenzione. Quelli ostili rimanevano indifferenti come pietre, e quelli amichevoli sembravano immersi nei loro problemi: molto bene, che la ignorassero pure, lei li avrebbe ignorati a sua volta.

Aggirò il trono e si avvicinò al muro posteriore, togliendo il cappuccio dalla candela: aveva intenzione di dare solo un'occhiata, perché era una ragazzina troppo saggia per avventurarsi nel pericolo. Spinse da un lato il drappo, e la candela illuminò la stanzetta ed il muro in fondo ad essa.

Suldrun si affrettò a prendere l'asta di ferro, sapendo che se avesse esitato, il coraggio l'avrebbe abbandonata: la spinse nei due buchi, in alto ed in basso, e la rimise a posto.

La porta si aprì tremando e lasciò sfuggire un fascio di luce verde-purpurea. Suldrun fece un guardingo passo in avanti: avrebbe dato solo una sbirciatina. Cauta, adesso, e lenta! La magia aveva le sue trappole, questo lo sapeva bene.

Spinse la porta fino ad aprirla del tutto: la stanza interna nuotava in una serie di strati di luce colorata, verde, porpora e rosso scuro. Da un lato, c'era un tavolo che sosteneva uno strano strumento di vetro e legno nero intagliato; su una serie di scaffali erano collocati fiaschi, bottiglie, tozze ciotole di terracotta ed anche libri, libretti, pietre magiche ed amuleti. Suldrun avanzò cautamente di un altro passo, ed una morbida voce rauca chiamò:

«Chi viene a trovarci, silenzioso come un topo, mettendo avanti il naso un po' per volta, con piccole dita ed un profumo di fiori?»

«Vieni, vieni!» incitò una seconda voce. «Forse ci farai gentilmente un favore, guadagnandoti così le nostre benedizioni e ricompense.»

Sul tavolo, Suldrun scorse una bottiglia di vetro verde, di dimensioni tali da poter contenere circa un litro e mezzo di liquido. Il collo della bottiglia aderiva strettamente al collo di un omuncolo a due teste, in modo tale che solo queste sporgevano dal contenitore. Erano teste rozze, non più grandi di quella di un gatto, con il cranio pelato, neri occhietti saettanti ed un naso ed un apparato vocale di duro corno marrone. Il corpo era oscurato dal vetro e dal liquido all'interno, scuro come birra forte. Le teste si piegarono

per guardare Suldrun, e parlarono all'unisono.

«Ah, che bella ragazzina!»

«È anche di animo gentile.»

«Sì, è la Principessa Suldrun, che è già famosa per le sue opere buone.»

«Hai sentito di come ha curato un piccolo falco fino a farlo guarire?»

«Avvicinati un po' di più, cara, in modo che possiamo godere della tua bellezza.»

Suldrun rimase ferma dove si trovava. Altri oggetti attiravano la sua attenzione, ma sembravano tutte cose strane e tali da suscitare stupore, piuttosto che attrezzature dallo scopo funzionale. Un'urna emanava una luce colorata che, come un liquido, fluttuava su e giù in continuazione; ad una parete era appeso uno specchio ottagonale incorniciato in legno scurito dagli anni, e più in là, sostenuto da pioli confitti nel muro, c'era lo scheletro di un essere quasi umano, composto di ossa nere e sottili come vimini: dalle scapole partivano due specie di pignoni ricurvi e punteggiati da dozzine di alveoli vuoti, che un tempo avrebbero potuto sostenere piume o forse scaglie. Che fosse lo scheletro di un demone? Fissando le orbite vuote del teschio, Suldrun avvertì la strana convinzione che quella creatura non dovesse aver mai volato nell'aria della Terra.

«Suldrun, splendida principessa!» chiamarono in tono caloroso i demonietti. «Fatti avanti! Concedici il beneficio della tua presenza!»

Suldrun mosse un altro passo nella stanza e si chinò per osservare un pendolo di piombo sospeso su un piatto di rotolante mercurio. Sulla parete sovrastante, una tavoletta di piombo metteva in evidenza una serie di caratteri neri scribacchiati su di essa e che mutavano mentre li si guardava: un oggetto davvero notevole! Suldrun si chiese che cosa predicessero quei caratteri, che non somigliavano a nulla che lei avesse mai visto.

Una voce scaturì dallo specchio, e Suldrun notò che la parte inferiore della cornice era stata modellata in modo da formare un'ampia bocca sollevata agli angoli.

«Quei caratteri significano questo: "Suldrun, dolce Suldrun, lascia questa stanza prima che qualcosa di male si abbatta su di te".»

«Che male potrebbe accadermi?»

«Lascia che quei diavoletti imbottigliati ti afferrino i capelli o un dito e scoprirai cosa significhi male.»

«Che osservazione cattiva!» esclamarono le due teste. «Noi siamo fedeli come colombe. Oh, è amaro essere calunniati quando non si può raddrizzare il torto subito!»

Suldrun si acquattò maggiormente da un lato e si volse verso lo specchio.

«Chi è che sta parlando?»

«Persilian.»

«Sei gentile a mettermi in guardia.»

«Forse. Ma la cattiveria guida di tanto in tanto le mie azioni.»

«Posso guardare nello specchio?» chiese Suldrun, avanzando cautamente.

«Sì, ma considerati avvertita: quel che vedrai potrà non piacerti.»

Suldrun si soffermò a riflettere: cosa c'era che avrebbe potuto desiderare di non vedere? Se non altro, quell'idea stimolò ulteriormente la sua curiosità fece scivolare attraverso la stanza uno sgabello a tre gambe e vi montò sopra, in modo da poter vedere nello specchio.

«Persilian, non vedo nulla: è come guardare il cielo.»

La superficie dello specchio si mosse, e, per un istante, un volto fissò quello di Suldrun: il volto di un uomo. Una capigliatura scura si arricciava intorno a lineamenti privi di difetti; delicate sopracciglia s'incurvavano su luminosi occhi neri, un naso diritto faceva da complemento ad una bocca piena e mobile... La magia svanì e Suldrun si trovò a fissare di nuovo il vuoto.

«Chi era quello?» chiese, con voce pensosa.

«Se mai lo incontrerai, sarà lui a dirti il suo nome; se non dovessi invece vederlo mai più, allora sapere il suo nome non ti servirà a nulla.»

«Persilian, ti stai burlando di me.»

«Forse. Di tanto in tanto, mi piace dimostrare l'inconcepibile, o deridere gli innocenti o dire la verità ai bugiardi o distruggere le pose virtuose... a seconda di quel che m'ispira la mia perversità. Adesso tacerò, perché questo è ora il mio umore.»

Suldrun scese dallo sgabello, sbattendo le palpebre per scacciare le lacrime che le erano salite agli occhi: si sentiva confusa e depressa...

L'orchetto a due teste allungò improvvisamente uno dei due colli ed afferrò con il becco i capelli di Suldrun. Riuscì a prenderne solo pochi fili, che si staccarono alla radice; Suldrun uscì incespicando dalla stanza e fece per richiudere la porta, ma poi si ricordò della candela, tornò indietro di corsa, l'afferrò e fuggì via. Le grida di derisione dell'orchetto a due teste furono soffocate dalla porta che si richiudeva.

CAPITOLO QUINTO

Nel giorno di Beltane, la primavera successiva all'undicesimo compleanno di Suldrun, ebbe luogo l'antico rito noto come Blodfadh, o "Fioritura". Insieme ad altre ventitré ragazze di nobile famiglia, Suldrun attraversò un cerchio di rose bianche e poi diresse una pavana al braccio del Principe Bellath di Caduz. All'età di sedici anni, Bellath era snello più che robusto, ed i suoi lineamenti erano marcati, ben conformati anche se un po' austeri. I suoi modi erano precisi e corretti e dotati di una piacevole modestia: sotto alcuni aspetti, quel giovane rammentava a Suldrun qualcun altro che lei aveva conosciuto, ma chi poteva essere? La ragazza frugò invano nella propria mente, e, mentre eseguivano le mosse cadenzate della pavana, studiò il volto di Bellath, solo per scoprire che anche lui la stava osservando.

Suldrun aveva ormai deciso che Bellath le piaceva, e rise imbarazzata.

«Perché mi guardi con tanta attenzione?»

«Devo dirti la verità?» domandò Bellath, in tono quasi di scusa.

«Naturalmente.»

«Molto bene, ma devi controllare le tue emozioni. Mi è stato detto che tu ed io finiremo per sposarci.»

Suldrun non trovò nulla da dire, ed eseguirono in silenzio le solenni evoluzioni della danza.

«Spero che quel che ho detto non ti abbia turbata» osservò poi Bellath, con tono ansioso.

«No... mi dovrò sposare un giorno... o almeno credo. Ma non sono ancora pronta a pensarci.»

Più tardi, quella notte, mentre se ne stava a letto a ripensare agli eventi della giornata, Suldrun capì chi le ricordava il Principe Bellath: nessun altro se non Mastro James.

Blodfadh portò alcuni cambiamenti nella vita di Suldrun. Indipendentemente dai suoi desideri, la ragazza venne trasferita dalle care e familiari stanze della Torre Orientale ad un alloggio più spazioso al piano sottostante, mentre il Principe Cassander passava nell'appartamento lasciato libero da Suldrun.

Due mesi prima, Dama Maugelin era morta d'idropisia, ed il suo posto era stato preso da una cucitrice e da due cameriere. A Dama Boudetta fu affidata la supervisione dell'educazione del Principe Cassander, mentre al nuovo archivista, un incartapecorito e pedante ometto che rispondeva al nome di Julias Sagamundus, venne dato il compito d'istruire Suldrun in or-

tografia, storia ed aritmetica. Per il perfezionamento delle sue grazie di damigella, inoltre, Suldrun venne affidata alle cure di Lady Desdea, vedova del fratello della Regina Sollace, che risiedeva permanentemente ad Haidion e svolgeva doveri di dama di compagnia al servizio della languida Regina. Quarantenne, senza patrimonio, alta e con le ossa grosse, con lineamenti sgraziati ed il fiato cattivo, Lady Desdea non aveva alcuna prospettiva per il futuro, ma continuava ad autoingannarsi con impossibili fantasie. Si vestiva con ricercatezza, s'incipriava e si profumava, e pettinava i capelli castani con un complicato nodo sul dietro e due sbuffi gemelli di riccioli racchiusi da retine sugli orecchi.

La bellezza giovane e fresca di Suldrun e le sue abitudini trascurate e distratte urtavano le fibre più sensibili dell'animo di Lady Desdea. Le visite di Suldrun al vecchio giardino erano ormai cosa di dominio pubblico, ed automaticamente, Lady Desdea le disapprovava: per una fanciulla di nobile nascita... e per qualsiasi fanciulla in genere... il desiderio di appartarsi era una cosa non solo eccentrica ma del tutto sospetta. Suldrun era ancora un po' troppo giovane per essersi trovata un innamorato, eppure... l'idea era assurda, il corpo della ragazzina non era ancora sbocciato. Tuttavia, Suldrun poteva essere stata circuita da un fauno: non era forse risaputo che i fauni avevano un debole per il fascino dolce-amaro delle giovanette?

Così pensava Lady Desdea, ed un giorno suggerì in tono blando che Suldrun avrebbe dovuto farle visitare il giardino. La ragazza tentò di accantonare l'argomento.

«Non ti piacerebbe. Il sentiero passa sulle rocce e non c'è molto da vedere.»

«Eppure, credo che mi andrebbe di visitarlo.»

Suldrun evitò di rispondere, ma Lady Desdea insistette.

«Il tempo è bello, che ne diresti di fare adesso una passeggiata fin là?»

«Mi devi scusare, mia signora» rispose, educata, Suldrun, «ma quello è un posto dove vado solo quando non ho compagnia.»

«Da sola?» Lady Desdea inarcò le sottili sopracciglia castane. «Non è conveniente che le ragazzine giovani della tua condizione sociale si aggirino da sole per zone isolate.»

«Non c'è nulla di male nel godere del proprio giardino privato» replicò Suldrun, in modo placido e noncurante, come se stesse enunciando una verità universalmente nota.

Lady Desdea non riuscì a trovare nulla da rispondere, ed alla fine riferì l'ostinazione di Suldrun alla Regina Sollace, che in quel momento stava

provando una nuova pomata fatta di cera di gigli.

«Ho sentito qualcosa in proposito» commentò la Regina Sollace, strofinando un po' di crema bianca sul polso. «È una strana creatura. Alla sua età, io non avevo occhi che per alcuni giovanotti galanti, ma! simili idee non entrano mai nella sua piccola e strana testolina... Ah! Questa pomata dà un ricco profumo! Senti che aroma!»

Il giorno successivo, il sole splendeva alto fra batuffoli di nubi bianche, e Suldrun andò con riluttanza alla lezione con Julias Sagamundus, vestita di un abito a righine bianche e color lavanda, fermato sotto il seno e rifinito con merletto al collo e lungo l'orlo. Appollaiata su uno sgabello, copiò diligentemente la complicata grafia di Lyonesse con una grigia penna d'oca, così lunga e sottile che la punta si agitava ad una trentina di centimetri al di sopra della sua testa. Poi cominciò a guardare fuori dalla finestra con sempre maggiore frequenza, e le lettere che scriveva si fecero sempre meno perfette.

Julias Sagamundus, accortosi di che aria tirava, sospirò un paio di volte, ma senza enfasi, poi tolse la penna dalla mano di Suldrun, prese il libro degli esercizi, le penne, il calamaio e le pergamene e se ne andò per i fatti suoi, mentre la Principessa scendeva dallo sgabello e sostava, rapita, accanto alla finestra, come se stesse ascoltando una musica lontana. Poi si volse ed uscì dalla biblioteca.

Quando emerse nella galleria dal Salottino Verde, dove Re Casmir le aveva impartito dettagliate istruzioni, Lady Desdea fece appena in tempo a scorgere il fluttuare dell'abito bianco e lavanda di Suldrun prima che quest'ultima scomparisse nell'Ottagono.

Lady Desdea, conscia delle istruzioni ricevute dal Re, si affrettò a seguirla, andò nell'Ottagono, si guardò invano intorno, poi uscì fuori, ed intravide Suldrun, che era già all'estremità dell'arcata.

«Ah, Signorina Furbacchiona!» mormorò fra sé, «ora vedremo, la vedremo molto presto.»

Si coprì la bocca con le dita, poi salì nell'appartamento di Suldrun ed interrogò le cameriere: nessuna di loro sapeva dove si trovasse la Principessa.

«Non importa» commentò Lady Desdea, «so io dove trovarla. Adesso, preparate il suo abito da pomeriggio azzurro pallido con il corpetto di trina e tutti gli accessori, e preparate anche un bagno caldo.»

Scese poi nella galleria e vi rimase a passeggiare per una mezz'ora, prima di avviarsi su per la Galleria Lunga.

«Ed ora» disse a se stessa, «ed ora vedremo.»

Risalì l'arcata e passò attraverso il tunnel, sbucando sul terreno di parata: alla sua sinistra, alcuni pruni selvatici e larici ombreggiavano un vecchio muro di pietra, nel quale Lady Desdea intravide una cadente porta di legno. Avanzò a passo di marcia, si piegò sotto il larice e spalancò la porta: un sentiero scendeva fra sporgenze e costoni di roccia.

Tenendo le gonne sollevate sopra la caviglia, scese con cautela gli irregolari gradini di granito, che piegavano ora a destra ed ora a sinistra, fino a superare un tempietto di pietra. Proseguì ancora, stando molto attenta a non inciampare e a non cadere, cosa che avrebbe notevolmente compromesso la sua dignità.

Le pareti del dirupo si allargarono, e Lady Desdea vide sotto di sé il giardino. Se non fosse stata tanto intenta a trovare tracce di qualche inganno perpetrato da Suldrun, avrebbe forse notato, mentre scendeva passo passo il ripido sentiero, le aiuole di fiori ed erbe aromatiche, il ruscelletto che creava artistiche polle e poi scendeva cantando di sasso in sasso a formarne un'altra ancora. Ma vide soltanto una zona desolata e rocciosa, difficile da raggiungere, umida e spiacevolmente isolata. Inciampò, si fece male ad un piede ed imprecò, irata contro le circostanze che l'avevano portata tanto lontana da Haidion; fu allora che scorse Suldrun, una decina di metri più in giù lungo il sentiero, completamente sola (come Lady Desdea sapeva perfettamente che sarebbe stata, dato che quella di suscitare uno scandalo era stata solo una speranza).

Udendo i passi, Suldrun sollevò lo sguardo, ed i suoi occhi si accesero di una luce azzurra in un volto pallido e furente.

«Mi sono fatta male, ad un piede sulle pietre» si lamentò Lady Desdea. «È davvero una vergogna.»

Suldrun mosse la bocca, ma non riuscì a trovare le parole adatte.

Con un sospiro di rassegnazione, Lady Desdea accennò a guardarsi intorno e parlò con voce capricciosamente condiscendente.

«Così, mia cara Principessa, questo è il tuo piccolo rifugio.» Rabbrividì con voluta esagerazione, infossando le spalle. «Non sei per nulla sensibile a quest'aria? Sento una corrente così umida che deve venire dal mare.» Si guardò di nuovo intorno, la bocca piegata in una smorfia di divertita disapprovazione. «Comunque, è un angolino selvatico, come doveva essere il mondo prima che vi apparisse l'uomo. Vieni, bambina, fammi vedere tutto quanto.»

Il volto di Suldrun si contorse per l'ira, al punto che i denti fecero capo-

lino fra le labbra serrate.

«Vattene!» esclamò, indicando con una mano. «Vattene via di qui!»

«Mia cara bambina, sei scortese» rispose Lady Desdea, ergendosi sulla persona. «Io mi preoccupo soltanto del tuo benessere, e non merito la tua malevolenza.»

«Non ti voglio qui!» gridò in tono selvaggio Suldrun. «Non ti voglio avere affatto intorno! Vattene!»

Lady Desdea indietreggiò, il volto trasformato in una brutta maschera, lacerata da impulsi contradditori. Il suo desiderio più prepotente era quello di trovare una sferza, sollevare il vestito dell'impudente bambina e lasciarle una dozzina di segni sul sedere, ma quello era un atto che non osava concedersi di compiere. Indietreggiando di qualche altro passo, parlò con un triste tono di rimprovero.

«Sei la più ingrata bambina che ci sia. Credi che sia un compito piacevole istruirti in tutto ciò che è nobile e buono e guidare la tua innocenza attraverso tutti i trabocchetti della vita di corte quando tu non mi rispetti affatto? Io cerco amore e fiducia e trovo solo rancore: è questa la mia ricompensa? Lotto per compiere il mio dovere e mi viene solo detto di andarmene.»

La voce della donna si trasformò in una sorta di potente ronzio e Suldrun si volse da un lato per seguire il volo di un rondone di roccia e poi di un secondo, ed osservò anche le onde dell'oceano che si abbattevano sulle rocce al largo arrivando schiumanti fino alla sua spiaggetta.

«Voglio metterlo bene in chiaro» continuò Lady Desdea; «non è per mio vantaggio che mi arrampico fra rocce ed ortiche per notificarti i tuoi doveri, come l'importante ricevimento di oggi, cui ti comunico ora che devi partecipare. No, devo accettare il ruolo della fastidiosa Desdea. Hai ricevuto le tue istruzioni, e non posso fare altro per te.»

Ruotò sui talloni, risalì faticosamente il sentiero ed abbandonò il giardino, seguita dallo sguardo meditabondo di Suldrun: c'era stata un'indefinibile aria di soddisfazione nel movimento delle braccia e nella posa della testa della donna, e Suldrun si chiedeva cosa questo significasse.

Per meglio proteggere dal sole Re Deuel di Pomperol ed il suo seguito, un tendone di seta gialla e rossa, i colori dì Pomperol, era stato eretto sul grande cortile di Haidion. Sotto questa tenda, Re Casmir, Re Deuel e svariati altri personaggi di rango si radunarono per godersi un banchetto informale.

Re Deuel, un uomo magro di mezz'età, aveva un portamento improntato a mercuriale energia ed entusiasmo, e si era fatto accompagnare da un piccolo seguito: il suo unico figlio, il Principe Kestrel, quattro cavalieri, svariati aiutanti e lacchè, per cui, come aveva detto Re Deuel, "erano liberi come uccelli, quelle beate creature che volteggiano nell'aria, e potevano andare dove volevano, decidendo a piacer loro velocità ed intrattenimenti."

Il Principe Kestrel, che aveva compiuto quindici anni, somigliava al padre soltanto per la capigliatura rossiccia, ma per il resto era posato e flemmatico, con un corpo carnoso ed un'espressione placida. Nonostante questo, Re Casmir riteneva che Kestrel potesse essere un adeguato partito per Suldrun, se non si fossero presentate occasioni più favorevoli, e quindi aveva disposto le cose in modo che alla tavola del banchetto venisse apparecchiato un posto anche per la Principessa.

«Dov'è Suldrun?» chiese bruscamente Re Casmir alla Regina Sollace, quando quel posto rimase vuoto.

La Regina Sollace scrollò lentamente le spalle marmoree.

«Non saprei: è imprevedibile, e trovo più facile lasciarla alle sue attività.»

«Il che va anche bene. Ma io avevo ordinato che fosse presente.»

La Regina Sollace scrollò ancora le spalle ed allungò la mano verso una prugna candita.

«In questo caso, tocca a Desdea informarci in merito» commentò.

«Porta qui Lady Desdea» ordinò da sopra la spalla Re Casmir ad un valletto.

Nel frattempo, Re Deuel stava osservando le evoluzioni di alcuni animali ammaestrati, che Re Casmir aveva predisposto per il suo divertimento: alcuni orsi con il cappello a strisce blu si tiravano alcune palle, quattro lupi con addosso costumi di satin giallo e rosa ballavano la quadriglia e sei aironi marciavano mantenendosi in formazione.

Re Deuel applaudì lo spettacolo, dimostrandosi particolarmente entusiasta per l'esibizione degli uccelli.

«Splendidi! Non sono davvero creature sagge e solenni? Notate la grazia con cui marciano: un passo, pausa; un'altro passo, un'altra pausa.»

Re Casmir accolse il complimento con un gesto maestoso.

«Devo dedurne che hai una certa parzialità verso gli uccelli?»

«Li considero notevolmente belli: volano con un tranquillo coraggio ed una grazia che eccedono di molto le nostre capacità umane.»

«Esatto... scusami, ma devo scambiare due parole con Lady Desdea.» Re

Casmir si volse da un lato e domandò: «Dov'è Suldrun?»

«Non è qui?» La donna si finse perplessa. «Davvero strano! È cocciuta, e forse un tantino ribelle, ma non posso credere che sia consapevolmente tanto disubbidiente.»

«Dov'è, dunque?»

«Come ho detto» rispose Lady Desdea, facendo una smorfia faceta ed agitando le dita, «è una bambina cocciuta ed incline a fantasticherie. Adesso si è incapricciata di un vecchio giardino che si trova sotto l'Urquial. Ho tentato di dissuaderla dall'andarci, ma lei ne ha fatto il suo luogo preferito.»

«E si trova là, adesso?» domandò brusco Re Casmir. «Senza compagnia?»

«Vostra Maestà, Suldrun non permette a nessuno di andare in quel giardino, o almeno così sembrerebbe. Le ho parlato e le ho comunicato i desideri di Vostra Maestà, ma non mi ha voluta ascoltare e mi ha mandata via. Devo dedurre che si trova ancora in quel giardino.»

Re Deuel sedeva affascinato, gli occhi fissi su una scimmia ammaestrata che camminava su una fune, e Re Casmir, mormorata una scusa, si allontanò a grandi passi, mentre Lady Desdea tornava alle sue faccende con la piacevole sensazione di aver raggiunto lo scopo desiderato.

Erano circa vent'anni che Re Casmir non metteva piede in quel vecchio giardino: discese lungo un sentiero fatto di ciottoli incastrati nella sabbia, fra gli alberi, le erbe ed i fiori. A metà strada dalla spiaggia, s'imbatté in Suldrun che, inginocchiata nella sabbia, stava incastonando alcuni ciottoli sul sentiero.

La Principessa sollevò lo sguardo senza mostrarsi sorpresa e Re Casmir, dopo aver lentamente osservato il giardino, abbassò gli occhi su di lei. Suldrun si alzò lentamente in piedi mentre il Re le rivolgeva la parola in tono piatto.

«Perché non hai obbedito ai miei ordini?»

«Quali ordini?» domandò la fanciulla, evidentemente perplessa.

«Avevo richiesto la tua presenza presso Re Deuel di Pomperol e suo figlio, il Principe Kestrel.»

Suldrun frugò nella memoria e ritrovò l'eco della voce di Lady Desdea; socchiudendo gli occhi ed osservando il mare, rispose:

«Può darsi che Lady Desdea mi abbia detto qualcosa in merito, ma lei parla così tanto che l'ascolto di rado.»

Re Casmir permise ad un freddo sorriso di ravvivare il suo volto: anche

lui aveva l'impressione che Lady Desdea parlasse in modo eccessivamente prolisso. Ancora una volta, esaminò il giardino.

«Perché vieni qui?»

«Sono sola, qui» replicò in tono incerto Suldrun. «Nessuno mi disturba.»

«Ma non ti senti sola?»

«No. Faccio finta che i fiori mi parlino.»

Re Casmir grugnì: simili fantasie erano inutili e poco pratiche in una principessa, e forse la bambina era davvero un'eccentrica.

«Non dovresti divertirti in compagnia di altre fanciulle del tuo rango?»

«Lo faccio, padre, alle lezioni di danza.»

Re Casmir l'esaminò spassionatamente: si era infilata un piccolo fiore bianco nei capelli dorati e lucenti, ed i suoi lineamenti erano regolari e delicati. Per la prima volta, Re Casmir vide in sua figlia qualcosa di diverso di una bella bambina svagata.

«Vieni con me» le disse in tono burbero. «Andremo immediatamente al ricevimento. Il tuo abito non è per nulla adeguato, ma né Re Deuel né Kestrel penseranno male di te per questo.» Notò l'espressione malinconica di Suldrun. «Ebbene, sei riluttante a partecipare ad un banchetto?»

«Padre, questi sono stranieri: perché li devo incontrare oggi?»

«Perché un giorno ti dovrai sposare, e Kestrel potrebbe rivelarsi il partito più vantaggioso.»

«Pensavo che avrei dovuto sposare il Principe Bellath di Caduz» replicò Suldrun, facendosi ancora più triste.

«Dove lo hai sentito dire?» chiese Re Casmir, indurendosi in volto.

«Me lo ha detto lo stesso Principe Bellath.»

«Tre settimane fa» spiegò Re Casmir con un'aspra risata, «Bellath si è fidanzato con la Principessa Mahaeve di Dahaut.»

«Ma non è già una donna fatta?» Suldrun era sbalordita.

«Ha diciannove anni ed è decisamente brutta, ma questo non ha importanza: Bellath ha obbedito a suo padre che ha preferito il Dahaut a Lyonesse, cosa decisamente folle, come presto avrò modo di constatare... cosi, ti piaceva Bellath?»

«Mi piaceva abbastanza.»

«Questo non ha più importanza ora. Abbiamo bisogno tanto di Pomperai che di Caduz, e se concluderò il contratto di nozze con Deuel li avremo entrambi. Vieni, ora, e bada di mostrarti cortese verso il Principe Kestrel.»

Casmir girò sui talloni, e Suldrun lo seguì su per il sentiero con passo lento.

Al ricevimento, la fecero sedere accanto al Principe Kestrel, che mostrò verso di lei un'aria di seccante superiorità, cosa che però Suldrun non notò: tanto Kestrel che la situazione in cui era l'annoiavano profondamente.

In autunno, quello stesso anno, Re. Quairt di Caduz ed il Principe Bellath, mentre andavano a caccia sulle Lunghe Colline, furono aggrediti ed uccisi da un gruppo di banditi mascherati. Questo fatto fece sprofondare il Caduz nella confusione, nel timore e nel dubbio.

A Lyonesse, Re Casmir scopri di poter avanzare pretese sul trono del Caduz, pretese risalenti a suo nonno, il Duca Cassander, fratello della Regina Lydia di Caduz.

La pretesa, basata sulla linea di discendenza indiretta da sorella a fratello, fino ad un parente di quarto grado, per quanto legale (e fornita di documenti relativi) in Lyonesse ed anche negli Ulfland, contrastava con la successione strettamente patrilineare in vigore nel Dahaut. Le leggi del Caduz erano invece ambigue in merito.

Per meglio sostenere le proprie pretese, Re Casmir si recò a Montroc, capitale del Caduz, alla testa di cento cavalieri. Questo fece immediatamente inalberare Re Audry del Dahaut, il quale avvertì che in nessun modo Casmir avrebbe potuto annettersi il Caduz con tanta facilità e cominciò ad ammassare un grande esercito.

I duchi ed i conti di Caduz, imbaldanziti da questo atteggiamento, non esitarono ad esprimere avversione per Casmir, e molti si chiesero, con sempre maggiore insistenza, quale fosse l'identità di quei banditi che avevano agito in modo così rapido, letale ed anonimo in una contrada di solito tanto tranquilla.

Casmir si accorse della direzione da cui soffiava il vento. Un pomeriggio tempestoso, mentre i notabili del Caduz sedevano in conclave, una strana donna vestita di bianco entrò nella camera tenendo alto un recipiente di vetro da cui esalava un flusso di colore che vorticava dietro di lei come fumo. Come in trance, la donna prese la corona e la depose sul capo del Duca Thirlach, marito di Etaine, sorella più giovane di Casmir. Poi la donna vestita di bianco abbandonò la sala e non venne più vista. Dopo alcune discussioni, il presagio fu accettato e Thirlach fu incoronato quale nuovo re. Casmir tornò a casa con i suoi cavalieri, contento di aver fatto tutto il possibile per accrescere i suoi interessi e consapevole che sua sorella Etaine, ora Regina di Caduz, era una donna dotata di una notevole personalità.

Suldrun aveva ormai compiuto quattordici anni ed era giunta in età da marito. La voce della sua bellezza si era sparsa, ed a Haidion era accorsa una successione di giovani nobili ed anche di altri non più molto giovani, desiderosi di giudicare di persona le attrattive della favolosa Principessa.

Re Casmir offrì a tutti un'equanime ospitalità, ma non mostrò nessuna fretta nell'incoraggiare un eventuale fidanzamento, mentre attendeva di aver ben chiare tutte le possibilità di scelta che gli si offrivano.

Poi, un diverso tipo di visitatore giunse a Città di Lyonesse: Fratello Umphred, un grasso evangelista dalla faccia rotonda proveniente dall'Aquitania e che era arrivato nel Lyonesse passando per l'Isola di Whanish e la Diocesi di Skro.

Con lo stesso istinto preciso ed infallibile che fa balzare un furetto alla gola di un coniglio, Fratello Umphred riuscì a trovare l'orecchio della Regina Sollace, e, usando una voce insistente e melliflua, la convertì al Cristianesimo.

Quindi organizzò una cappella nella Torre di Palaemon, a pochi passi di distanza dalle camere della Regina Sollace. Dietro suggerimento dell'evangelista, Cassander e Suldrun furono battezzati e costretti ad assistere alla messa dell'alba ogni mattina nella cappella.

Fratello Umphred tentò successivamente di convertire anche Re Casmir, ma questa volta fece il passo più lungo della gamba.

«Quale scopo ti prefiggi esattamente, rimanendo qui?» domandò Re Casmir. «Sei forse una spia di Roma?»

«Io sono un umile servitore dell'unico ed onnipotente Dio» replicò Fratello Umphred. «Porto il suo messaggio di amore e di speranza per tutti i popoli, nonostante le tribolazioni e le difficoltà. Nulla di più.»

«E che mi dici delle grandi cattedrali di Avallon e di Taciel?» chiese Re Casmir, con una risata di scherno. «È stato "Dio" a fornire il denaro necessario? No, è stato spremuto dalle tasche dei contadini.»

«Vostra Maestà, noi accettiamo umilmente le elemosine.»

«Un Dio onnipotente dovrebbe trovare più facilità nel creare il denaro... Basta fare proselitismi! Se accetterai un solo penny da chiunque in Lyonesse, verrai condotto a frustate fino a Porto Fader e rispedito a Roma in un sacco.»

«Sarà come tu comandi» rispose Fratello Umphred, chinando il capo sènza tracce evidenti di risentimento.

Suldrun trovava le dottrine di Fratello Umphred incomprensibili ed il suo atteggiamento eccessivamente familiare, quindi smise di assistere alla

messa e questo le provocò rimbrotti da parte della madre.

Suldrun aveva ora poco tempo per se stessa. Fanciulle nobili le tenevano compagnia per la maggior parte del giorno, chiacchierando, spettegolando, progettando piccoli intrighi, discutendo di abiti e di stili ed analizzando le persone che venivano ad Haidion con scopi di corteggiamento. Suldrun aveva pochi momenti di solitudine e poche occasioni per visitare il suo giardino.

Nelle prime ore di un mattino d'estate, il sole splendeva con tanta dolcezza ed il tordo cantava in modo così lamentoso nell'aranceto che Suldrun si sentì costretta a lasciare il palazzo; finse di non sentirsi bene per evitare la compagnia delle damigelle e furtivamente, in modo che nessuno se ne accorgesse e sospettasse un convegno amoroso, corse lungo l'arcata, oltre il vecchio portone e nel giardino.

Qualcosa era cambiato: aveva la sensazione di vedere il giardino per la prima volta, anche se ogni dettaglio, ogni albero e ogni fiore le erano familiari e cari. Si guardò intorno con tristezza cercando di ritrovare le immagini perdute della fanciullezza e vide tracce evidenti d'incuria: le campanelline, gli anemoni e le violette che crescevano modesti nell'ombra erano stati sfidati da insolenti ciuffi d'erba grassa. Dalla parte opposta, sotto i cipressi e gli olivi, le ortiche crescevano più rigogliose degli asfodeli ed il sentiero che lei aveva così accuratamente pavimentato con i ciottoli della spiaggia era stato danneggiato dalla pioggia.

Raggiunse lentamente il vecchio cedro sotto il quale aveva trascorso molte ore sognanti... il giardino sembrava più piccolo, e l'aria era piena solo della normale luce del sole piuttosto che dell'incanto che era esistito solo in quel luogo, e le rose selvatiche non avevano forse un profumo più ricco la prima volta che lei era entrata in quel giardino? Udendo un suono di passi, si volse e scoprì un raggiante Fratello Umphred che si avvicinava. Indossava un saio marrone con una cinta nera ed il cappuccio pendeva fra le spalle grasse, rivelando una tonsura che brillava rosa sotto il sole.

Lanciata una rapida occhiata a destra ed a sinistra, Fratello Umphred s'inchinò e serrò le mani dinnanzi a sé.

«Benedetta principessa, certo non sarai giunta tanto lontano senza una scorta?»

«Proprio così, dal momento che sono venuta qui in cerca di solitudine.» La voce di Suldrun era completamente priva di calore. «Mi piace stare da sola.»

«Questo è un rifugio tranquillo» osservò Fratello Umphred, sempre rag-

giante, osservando di nuovo il giardino. «Anch'io amo la solitudine. Non è possibile che noi due siamo fatti della stessa stoffa?» Quindi avanzò, arrestandosi a meno di un metro da Suldrun. «È un grande piacere trovarti qui. Ho atteso a lungo di poterti parlare in tutta serietà.»

«Non desidero parlare né con te né con nessun altro» replicò Suldrun, ancor più freddamente. «Sono venuta qui per stare sola.»

«Me ne andrò immediatamente.» Fratello Umphred esibì un'asciutta smorfia gioviale. «Tuttavia, ti sembra che sia opportuno da parte tua venire da sola in un luogo tanto isolato? Come si agiterebbero tutte le lingue, se la cosa fosse risaputa! Tutti si chiederebbero a chi concedi il beneficio di tanta intimità.»

Suldrun gli volse le spalle, immersa in un gelido silenzio e Fratello Umphred esibì un'altra smorfia allegra, scrollò le spalle e ritornò su per il sentiero.

La fanciulla si sedette sotto il cedro, sospettando che Fratello Umphred fosse andato a nascondersi fra le rocce nella speranza di scoprire con chi si fosse data appuntamento. Alla fine, si alzò e fece per risalire il sentiero. L'offesa causata dalla presenza di Fratello Umphred aveva ricreato parte del fascino del giardino, e Suldrun si chinò a strappare qualche erbaccia, decidendo che forse l'indomani sarebbe tornata ed estirpare le ortiche.

Fratello Umphred andò a parlare alla Regina Sollace ed avanzò parecchi suggerimenti. Sollace vi rifletté su, poi, mossa da un senso di fredda e deliberata cattiveria... da un lungo tempo aveva stabilito che non le importava gran che di sua figlia... impartì gli ordini necessari.

Passarono parecchie settimane prima che Suldrun potesse tornare nel giardino, nonostante la decisione che aveva preso. Non appena superata la porta di legno, scoprì un gruppo di muratori al lavoro intorno al tempietto: avevano allargato le finestre, installato una porta ed abbattuto la parete posteriore per ingrandire l'interno, aggiungendo poi un altare.

«Cosa state costruendo qui?» chiese Suldrun al capo muratore, costernata.

«Costruiamo una chiesetta, o una cappella, Altezza, dove il prete cristiano possa svolgere i suoi riti.»

«Ma...» Suldrun riusciva a stento a parlare. «Chi ha impartito un tale ordine?»

«La Regina Sollace stessa, Altezza, per maggior comodità e convenienza nelle sue devozioni.»

CAPITOLO SESTO

Fra Dascinet e Troicinet c'era Scola, un'isola di dirupi e colline del diametro di circa trenta chilometri, abitata dagli Skyls. Al centro dell'isola, un cono vulcanico, Kro, rammentava a tutti la propria presenza con un occasionale rombo delle viscere, una voluta di fumo o una bolla di zolfo. Da Kro partivano quattro ripide montagne che dividevano l'isola in quattro ducati: Sadarax a nord, Corso ad est, Rhamnanthus a sud e Malvang ad ovest, nominalmente governati da duchi che a loro volta si dichiaravano fedeli a Re Yvar Excelsus del Dascinet.

In pratica, gli Skyls, una razza bruna ed astuta d'origine ignota, erano incontrollabili. Vivevano su isolate pendici montane da cui emergevano solo quando ritenevano fosse giunto il momento di compiere imprese terribili. Vendette e controvendette dominavano la loro vita, e le virtù esaltate dagli Skyls erano la segretezza, la massima impulsività, la sete di sangue e lo stoicismo sotto la tortura. La parola data da uno Skyl, sia che si trattasse di una promessa o di una garanzia o di una minaccia, corrispondeva ad un fatto certo, ed in effetti l'esatta aderenza con cui uno Skyl si atteneva alla parola data rasentava l'assurdo. Dalla nascita alla morte, la vita degli Skyls era un succedersi di assassinii, prigionie, fughe, imprese selvagge e salvataggi arditi, atti che contrastavano con l'arcadica bellezza del paesaggio di Scola.

Nei giorni di festa poteva essere dichiarata una tregua, ed allora i festeggiamenti ed i divertimenti andavano al di là di ogni limite. Tutto era portato all'eccesso: le tavole gemevano sotto il peso dei cibi, favolose quantità di vino venivano ingurgitate, c'erano musiche appassionate e danze selvagge. In seguito ad improvvisi spasimi di sentimento, antiche inimicizie potevano essere accantonate e faide che avevano causato un centinaio di morti, dimenticate. Vecchie amicizie venivano rinverdite fra lacrime e ricordi, splendide fanciulle e galanti giovani s'incontravano e si amavano oppure s'incontravano e si abbandonavano. C'erano estasi e disperazione, seduzione e rapimenti, inseguimenti, tragiche morti, virtù insozzate ed esca per nuove vendette.

Gli uomini dei clan lungo le coste occidentali, quando ne avevano voglia, attraversavano il canale che li separava dal Troicinet e compivano ogni sorta di ribalderie, compresi saccheggi, violenze, omicidi e rapimenti.

Re Granice aveva spesso ed a lungo protestato per questi atti presso Re Yvar Excelsus, il quale aveva replicato che in effetti quelle incursioni non

erano altro che atti di giovanile esuberanza ed aveva lasciato intendere come la sua opinione fosse che sarebbe stato più dignitoso ignorare quella seccatura e che comunque lui, Re Yvar Excelsus, non conosceva alcun metodo pratico per farla cessare.

Port Mel, che sorgeva sulla punta più orientale del Troicinet, celebrava ogni anno il solstizio d'estate con una festa di tre giorni ed una Grande Parata. Retherd, il giovane e sciocco Duca di Malvang, in compagnia di tre amici, si recò alla festa in incognito. Alla Grande Parata, tutti e quattro convennero che le fanciulle che rappresentavano le Sette Grazie erano molto avvenenti, ma non riuscirono a trovare un accordo su quale delle sette fosse la più carina. Continuarono a discutere della cosa per tutta la serata trascorsa a bere, ed alla fine, per risolvere la questione in maniera pratica, rapirono le sette ragazze e le portarono oltre il canale, fino a Malvang.

Il Duca Retherd fu però riconosciuto, e la notizia dell'accaduto arrivò presto all'orecchio di Re Granice.

Senza perdere tempo a presentare una nuova protesta a Re Yvar Excelsus, Re Granice fece sbarcare un esercito di mille guerrieri a Scola, esercito che distrusse il castello di Retherd, salvò le fanciulle, castrò il duca ed i suoi compari, e, per buona misura, bruciò anche una dozzina di villaggi lungo la costa dell'isola.

I tre duchi rimasti, riunirono allora tremila soldati ed attaccarono l'accampamento degli uomini del Troicinet. Re Granice aveva però segretamente rinforzato il corpo di spedizione con duecento cavalieri nobili e quattrocento soldati a cavallo in armatura pesante. Gli indisciplinati uomini dei clan vennero messi in fuga, i tre duchi catturati, e Re Granice conquistò il controllo dell'isola di Scola.

Yvar Excelsus emise allora un intemperato ultimatum: Re Granice doveva ritirare tutte le truppe, pagare un indennizzo di cento libbre d'oro, ricostruire il castello di Malvang e versare una cauzione di altre cento libbre d'oro a garanzia che non sarebbero stati commessi ulteriori atti offensivi contro il Regno del Dascinet.

Re Granice non soltanto respinse l'ultimatum, ma proclamò l'annessione di Scola al Troicinet. Re Yvar Excelsus s'infuriò, imprecò, ed alla fine dichiarò guerra. Forse la sua reazione non sarebbe stata però tanto violenta se non avesse da poco firmato un trattato di mutua alleanza con Re Casmir di Lyonesse.

Al momento della firma, Re Casmir aveva creduto soltanto di rafforzare la propria posizione in previsione dell'inevitabile e futuro scontro con il

Dahaut, senza aspettarsi di poter venire coinvolto in una guerra che non aveva scelto di combattere, specialmente una guerra con il Troicinet.

Re Casmir avrebbe potuto comunque liberarsi dalla situazione con un pretesto qualsiasi se la guerra non gli fosse parsa, dopo dovute riflessioni, un'occasione per guadagnare ulteriori vantaggi.

Soppesò tutti gli aspetti della situazione: essendo alleato con il Dascinet, poteva insediare là i suoi eserciti e poi sferrare un colpo violento contro Scola e Troicinet, neutralizzandone in questo modo la potenza marittima, altrimenti invulnerabile.

Prese quindi una fatale decisione, ed ordinò che sette delle sue dodici armate si recassero a Bulmer Skeme; poi, sulla base della passata sovranità, delle attuali pretese da lui avanzate e del trattato stretto con Re Yvar Excelsus, dichiarò guerra a Re Granice del Troicinet.

Re Yvar Excelsus aveva agito in preda ad un accesso di furia e di guasconeria da ubriaco: quando tornò sobrio, comprese l'errore di strategia commesso, e cioè il fatto di aver trascurato un dato fondamentale: il Troicinet era più forte di lui in ogni campo, nel numero dei soldati, nelle navi, nell'abilità militare e nella capacità di combattenti dei suoi uomini. L'unica cosa da cui poteva trarre conforto era il trattato con Lyonesse, e la pronta partecipazione di Re Casmir alla guerra fu per lui fonte di gioia.

Le navi di Lyonesse e del Dascinet si radunarono a Bulmer Skeme, e là, a mezzanotte, gli eserciti di Lyonesse s'imbarcarono alla volta del Dascinet, andando incontro però dapprima a venti contrari e poi, verso l'alba, ad una flotta di navi da guerra del Troicinet.

Nel giro di due ore, la metà delle navi sovraccariche di Lyonesse e del Dascinet fu affondata oppure andò a fracassarsi sulle rocce, provocando la perdita di duemila uomini. L'altra metà, fortunatamente scampata, fuggì sottovento fino a Bulmer Skeme e si ancorò a riva.

Nel frattempo, una flottiglia mista di navi mercantili, barconi e barche da pesca del Troicinet, carica di truppe di quello stato, entrò in Arquensio, dove fu accolta come proveniente da Lyonesse. Quando l'errore venne scoperto, il castello era ormai stato occupato e Re Yvar Excelsus preso prigioniero.

La guerra con il Dascinet era finita. Re Granice si proclamò Re delle Isole Esterne, un reame ancora non altrettanto popoloso quanto Lyonesse o il Dahaut, ma che aveva il completo controllo del Lir e del Golfo Cantabrico.

La guerra fra il Troicinet e Lyonesse era adesso una situazione imbarazzante per Re Casmir, il quale propose una cessazione delle ostilità. Re Granice acconsentì, ma presentò alcune condizioni: Lyonesse gli doveva cedere il Ducato di Tremblance, all'estremità occidentale del proprio territorio ed al di là del Troagh, e non doveva intraprendere la costruzione di navi da guerra che avrebbero potuto costituire una rinnovata minaccia per il Troicinet.

Com'era prevedibile, Re Casmir rifiutò quelle dure condizioni, ed ammonì Re Granice che sarebbe andato incontro ad amare conseguenze se si fosse attenuto a quella sua irragionevole ostilità.

«Rammentati questo» mandò a dire Re Granice: «Io, Granice, non ho mosso nessuna guerra contro di te, mentre tu, Casmir, hai arbitrariamente aperto le ostilità. Adesso ne devi soffrire le conseguenze. Hai sentito quali siano le mie condizioni: puoi accettarle oppure continuare una guerra che ti costerà cara in termini di uomini, di risorse finanziarie e di umiliazioni. Richiedo il Ducato di Tremblance allo scopo di proteggere le mie navi dagli Ska, e posso far approdare un forte esercito a Capo Farewell quando più mi piaccia. Considerati avvertito.»

«Basandoti su un piccolo e momentaneo successo» replicò Re Casmir, «sfidi ora la potenza di Lyonesse: sei altrettanto sciocco quanto sei arrogante. Credi di poter sconfiggere il nostro grande potere? Io dichiaro ora una proscrizione contro di te e contro tutti quelli della tua famiglia: sarete cacciati come criminali ed uccisi a vista. Non ho altre parole per te.»

Re Granice rispose a quell'ultimo messaggio con la forza della propria marina e bloccò le coste di Lyonesse in modo tale che neppure una barca da pesca poteva più navigare con sicurezza il Lir. Lyonesse ricavava il proprio sostentamento dalla terra, per cui quel blocco costituiva soltanto una seccatura ed un continuo affronto contro cui Re Casmir era impotente a reagire.

A sua volta, Re Granice non poteva infliggere un grave danno a Lyonesse: i porti erano pochi e ben difesi, ed inoltre Casmir manteneva una costante sorveglianza delle coste ed impiegava un buon numero di spie sia nel Dascinet che nel Troicinet; nel frattempo, radunò un gruppo di carpentieri e li incaricò di costruire bene e rapidamente una flotta di navi da guerra da impiegare contro il Troicinet.

Nell'estuario del Fiume Sime, il miglior porto naturale di tutta Lyonesse, venne iniziata la costruzione di venti imbarcazioni, ed altrettante furono messe in cantiere in porticcioli più piccoli sulle spiagge di Balt Bay nel

Ducato di Fetz.

Una notte senza luna, lungo il Sime, quando le navi erano ormai finite e pronte ad essere varate, sei galee del Troicinet penetrarono furtivamente nell'estuario, e, nonostante le fortificazioni, le guarnigioni e le guardie, bruciarono il cantiere. Contemporaneamente, razziatori del Troicinet approdarono con piccole imbarcazioni lungo le rive della Balt Bay e bruciarono i cantieri, le navi in costruzione ed una grande quantità di tavole già piallate. I progetti di Casmir per la costruzione di una grande armata andarono in fumo.

Nel Salotto Verde, ad Haidion, Re Casmir consumò la colazione da solo, con anguille in salamoia, uova bollite e pasticcini di farina d'orzo, poi si appoggiò all'indietro per riflettere sui molti affari in corso; la sconfitta subita a Bulmer Skeme e l'angoscia che gli aveva causato, non erano più molto vive in lui, ed era adesso in grado di valutarne le conseguenze con una certa imparzialità.

Alla fin fine, sembrava esserci spazio per un cauto ottimismo. Il blocco era una provocazione ed un insulto che per il momento, per la salvaguardia della propria dignità, il sovrano era costretto a sopportare. A suo tempo, avrebbe risposto nel modo più aspro possibile, ma intanto doveva proseguire nei tentativi per realizzare il suo grandioso progetto. Per dirla in breve, doveva riuscire a sconfiggere Re Audry ed a riportare ad Haidion il trono Evandig.

Il Dahaut era estremamente vulnerabile ad un attacco da ovest, se si trascurava pero di considerare la linea di fortezze lungo la frontiera con il Pomperol. Una simile invasione sarebbe dovuta avvenire da nord, dal Nolsby Sevan, oltre il castello di Tintzin Fyral, poi ancora a nord lungo la strada nota come la Trompada fin dentro il Dahaut. Questa via era bloccata da due resistenti fortezze: Kaul Bocach, vicino alle Porte di Cerbero, e lo stesso Tintzin Fyral; Kaul Bocach era custodito da una guarnigione dell'Ulfland Meridionale, ma Re Oriante, sovrano di quel regno, timoroso d'incorrere nell'ira di Re Casmir aveva già garantito libero passaggio alle truppe di Lyonesse.

Quindi, solo Tintzin Fyral si frapponeva fra Re Casmir e le sue ambizioni. Il castello si ergeva su due gole e controllava sia la Trompada sia la strada che passava attraverso Vale Evander e continuava fin nell'Ulfland Meridionale. Faude Carfilhiot, che dominava Vale Evander dal suo imprendibile nido d'aquila, non riconosceva, nella sua arroganza e vanità, la sovranità di nessuno, men che meno la nominale autorità di Re Oriante.

Un sotto-ciambellano entrò nel Salotto Verde e s'inchinò dinnanzi a Re Casmir.

«Sire, una persona attende che tu ti compiaccia di riceverla. Si fa chiamare Shimrod, ed è qui, così sostiene, dietro ordine di Vostra Maestà.»

«Introducilo» ordinò Casmir, raddrizzandosi sulla sedia.

Il sotto-ciambellano si ritirò per fare ritorno con un giovane alto e magro, che indossava blusa e pantaloni di buon tessuto, bassi stivali ed una cappa verde scuro con cappuccio, che si sfilò, rivelando una folta capigliatura color polvere tagliata all'altezza dell'orecchio secondo la moda dell'epoca. I suoi lineamenti erano regolari, anche se alquanto sparuti: aveva il naso sottile, mascella e mento ossuti, una bocca ampia e storta e luminosi occhi grigi che gli conferivano un aspetto strano ed un'aria di facile autocontrollo, occhi in cui forse non vi erano abbastanza rispetto ed ubbidienza quanto sarebbe piaciuto a Re Casmir di leggervi.

«Sire» esordì Shimrod, «sono qui in risposta alla tua urgente richiesta.»

Casmir l'osservò con la bocca serrata e la testa scetticamente reclinata.

«In verità, non sei come mi aspettavo.»

Shimrod fece un gesto educato con cui declinava ogni responsabilità per la perplessità di Re Casmir.

«Siediti, se vuoi» continuò il sovrano, indicando una sedia, poi si alzò ed andò a mettersi con la schiena rivolta al focolare. «Mi è stato detto che tu sei esperto in magia.»

«Le lingue sono pronte ad agitarsi ogni volta che qualcosa si allontana dalla normalità» replicò Shimrod, annuendo.

«Ebbene, dunque: queste cose che mi sono state riferite, sono esatte?» Re Casmir esibì un sorriso alquanto sottile.

«Maestà, la magia è una difficile disciplina. Alcune persone sono dotate di capacità naturali in questo campo, ma io non sono una di queste. Sono un attento studioso delle tecniche necessarie, ma questa non è necessariamente una misura della mia competenza in materia.»

«Qual è dunque questa misura?»

«Paragonata a quella degli adepti, diciamo che la misura è di un trentesimo.»

«Conosci personalmente Murgen?»

«Molto bene.»

«Ed è stato lui ad istruirti?»

«Fino ad un certo punto.»

Re Casmir tenne a freno la propria impazienza: l'atteggiamento maniera-

to di Shimrod sfiorava il limite estremo dell'insolenza senza però superarlo, ma il sovrano lo trovava irritante, e quel rispondere alle domande con informazioni precise, ma limitatissime, era stancante. Casmir continuò a parlare con voce piana.

«Come devi ben sapere, le nostre coste sono bloccate dalle navi del Troicinet. Mi puoi suggerire un metodo per porre fine a questo blocco?»

«Considerata ogni alternativa» rispose Shimrod, dopo un momento di riflessione, «il modo migliore è quello di fare pace.»

«Senza dubbio.» Re Casmir si tirò la barba: i maghi erano gente strana. «Ma io preferirei un metodo, possibilmente più complicato, che favorisse gli interessi di Lyonesse.»

«Dovresti allora contrapporre al blocco una forza superiore.»

«Esatto: questo è il cuore delle mie difficoltà. Ho pensato di accogliere gli Ska come alleati, e vorrei che tu prevedessi le conseguenze di un simile atto.»

«Vostra Maestà» replicò Shimrod, scuotendo il capo con un sorriso, «ben pochi maghi possono leggere nel futuro, ed io non sono fra loro. Parlando come un uomo dotato di normale buon senso, ti metterei però in guardia contro un simile atto. Gli Ska hanno conosciuto diecimila anni di lotte e sono un popolo rude. Come te, essi intendono acquisire il dominio delle Isole Elder: se li inviti ad entrare nel Lir ed a stabilirvi le loro basi, non se ne andranno mai più. Questo è ovvio.»

Re Casmir socchiuse gli occhi: era raro che qualcuno lo trattasse in modo tanto brusco. Tuttavia, rifletté, l'atteggiamento di Shimrod poteva essere una prova indicativa della sua ingenuità: nessun simulatore avrebbe usato un tono così tranquillo.

«Che cosa sai del castello di Tintzin Fyral?» chiese, in tono accuratamente neutrale.

«È un luogo che non ho mai visto, ma si dice che sia imprendibile, come sono certo tu saprai già.»

«Ho anche sentito raccontare che la magia fa parte dei suoi mezzi di difesa» insistette Casmir, con un secco cenno di assenso.

«Quanto a questo, non te lo saprei dire. II castello è stato costruito da un mago di categoria inferiore, Ugo Golias, allo scopo di poter governare Vale Evander mantenendosi al sicuro dai magistrati di Ys.»

«Allora, come ha fatto Carfilhiot a divenirne padrone?»

«In proposito, posso solo riferire alcune voci.»

Re Casmir fece capire a Shimrod che doveva proseguire, con un impas-

sibile cenno della mano.

«L'ascendenza stessa di Carfilhiot è oggetto di dubbi» continuò questi. «È possibile che sia stato generato dal mago Tamurello e dalla strega Desmëi, ma non si sa nulla di certo in proposito se non che dapprima scomparve Desmëi, poi anche Ugo Golias insieme a tutta la sua gente, come se i demoni li avessero portati via. Il castello rimase vuoto fino a che sopraggiunse Carfilhiot con un gruppo di soldati e ne prese possesso.»

«Sembrerebbe allora che sia anche lui un mago.»

«Credo di no. Un mago si sarebbe comportato in maniera differente.»

«Allora lo conosci?»

«Affatto. Non l'ho mai visto.»

«Tuttavia, sembra che tu abbia familiarità con il suo passato e la sua personalità.»

«I maghi sono portati ai pettegolezzi come chiunque altro, specialmente quando ad esserne oggetto è una persona famosa come Carfilhiot.»

Re Casmir tirò un campanello, e due valletti entrarono nel salottino portando vino, noccioline e frutta candita che disposero sulla tavola. Il sovrano si sedette allora di fronte a Shimrod e versò due calici di vino, porgendone uno al mago.

«I miei migliori omaggi a Vostra Maestà.»

«Shimrod» disse pensoso Casmir, lo sguardo fisso sul fuoco, «le mie ambizioni non sono forse un segreto per te, ed un mago del tuo calibro mi potrebbe fornire un aiuto senza pari. Troveresti la mia gratitudine incommensurabile.»

Shimrod fece ruotare il boccale di vino ed osservò il moto del liquido al suo interno.

«Re Audry di Dahaut ha fatto la stessa richiesta a Tamurello e Re Yvar Excelsus ha cercato l'aiuto di Noumique, ma hanno tutti rifiutato a causa del grande editto di Murgen, che si applica ugualmente anche a me.»

«Bah!» scattò Re Casmir. «Forse che l'autorità di Murgen trascende quella di ogni altro?»

«A questo proposito... sì.»

«Tuttavia, tu mi hai parlato senza apparenti restrizioni» obiettò il sovrano.

«Ti ho solo consigliato come avrebbe fatto qualsiasi uomo ragionevole.»

Re Casmir si alzò bruscamente in piedi e gettò una borsa sulla tavola.

«Questo servirà a rimborsare i tuoi servizi.»

Shimrod capovolse la borsa e ne uscirono cinque corone dorate. Esse si

trasformarono in altrettante farfalle che si levarono in aria e svolazzarono per il salotto. Le cinque farfalle diventarono dieci, poi venti poi cinquanta ed infine cento. Ad un tratto, scesero ad ammucchiarsi sul tavolo e tornarono ad essere monete d'oro.

Shimrod prelevò cinque monete, le infilò nella borsa e si mise la borsa in tasca.

«Ringrazio Vostra Maestà» disse, poi s'inchinò e lasciò la stanza.

Odo, Duca di Folize, si diresse a nord con una piccola scorta attraverso il Troagh, una cupa terra di baratri e rocce, entrando nell'Ulfland Meridionale, ed oltrepassando Kaul Bocach, dove le opposte pareti di roccia si stringevano al punto che tre uomini non potevano cavalcare affiancati.

Un ventaglio di cascatelle scendeva nello stretto passo e si trasformava nel ramo meridionale del Fiume Evander, poi strada e fiume procedevano affiancati verso nord. Più oltre, si ergeva una roccia massiccia, il Dente di Cronus, detto anche Tac Tor, e là, da una gola profonda, scendeva il ramo settentrionale dell'Evander. I due rami poi si riunivano e, congiunti, passavano fra il Tac Tor e lo spuntone di roccia che sosteneva il castello di Tintzin Fyral.

Il Duca Odo si annunciò al cancello e venne guidato su per un sentiero zigzagante fino alla presenza di Faude Carfilhiot.

Due giorni più tardi, partì e ripercorse tutta la strada fino a Città di Lyonesse; una volta arrivato, smontò di sella nel cortile dell'Armeria, si spolverò il mantello e si recò immediatamente dal Re Casmir.

In Haidion, che sempre echeggiava di mormorii sommessi, si diffuse subito la notizia dell'imminente visita di un importante nobiluomo, l'interessante signore dai cento misteri: Faude Carfilhiot di Tintzin Fyral.

CAPITOLO SETTIMO

Suldrun sedeva nell'aranceto con le due dame di compagnia che più preferiva, Lia, figlia di Tandre, Duca di Sondbehar, e Tuissany, figlia del Conte di Merce. Lia aveva già sentito molto parlare di Carfilhiot.

«È alto e forte, ed orgoglioso come un semidio! Si dice che il suo sguardo affascini tutti coloro che lo fissano.»

«Sembrerebbe un uomo maestoso» commentò Tuissany, ed entrambe le ragazze lanciarono uno sguardo in tralice a Suldrun, che agitò le dita.

«Gli uomini maestosi hanno una troppo seria opinione di sé» commentò

Suldrun, «ed i loro discorsi sono formati per lo più da ordini e lamentele.»

«Ma c'è molto di più!» esclamò Lia. «L'ho saputo dalla mia cucitrice, che ha sentito una conversazione di Lady Pedreia. Sembra che Faude Carfilhiot sia il più romantico fra gli uomini. Ogni sera, se ne sta seduto a struggersi in un'alta torre, guardando levarsi le stelle.»

«A struggersi? E per che cosa?»

«Per amore.»

«E chi è l'altezzosa damigella che gli provoca tanto dolore?»

«Questa è la cosa più curiosa: è immaginaria. Lui idolatra la fanciulla dei suoi sogni.»

«Trovo difficile crederlo» commentò Tuissany. «Sospetto che trascorra una maggior quantità di tempo a letto con damigelle reali.»

«Quanto a questo, non saprei. Dopo tutto, ciò che mi è stato riferito potrebbe essere un'esagerazione.»

«Sarà interessante scoprire la verità» concluse Tuissany. «Ma ecco che arriva tuo padre, il re.»

Lia e Tuissany si alzarono in piedi, come fece anche, più lentamente, Suldrun, e tutte e tre eseguirono un formale inchino.

«Damigelle» esordì Re Casmir, «gradirei parlare con la principessa di una questione privata. Per favore, concedeteci alcuni istanti.»

Lia e Tuissany si trassero in disparte e Re Casmir osservò Suldrun per un lungo momento, mentre la ragazza si girava parzialmente da un lato ed avvertiva alla bocca dello stomaco una gelida sensazione di apprensione.

Il sovrano fece un breve cenno con il capo, come a corroborare una qualche sua idea personale, poi parlò con voce solenne.

«Devi sapere che stiamo attendendo la visita di una persona importante: il Duca Carfilhiot di Vale Evander.»

«Sì, l'ho sentito dire.»

«Hai raggiunto l'età per sposarti, e se il Duca Carfilhiot ti dovesse trovare di suo gradimento, io considererei con favore la prospettiva della vostra unione, e questo è quanto gli farò intendere.»

«Padre» replicò Suldrun, levando gli occhi verso il volto incorniciato dalla barba dorata, «non sono pronta per un simile evento: non ho la minima inclinazione a dividere il letto di un uomo.»

«Questo è un sentimento appropriato» annuì Re Casmir, «e che è naturale aspettarsi da una ragazza casta ed innocente: non ne sono contrariato. Tuttavia, simili inquietudini devono piegarsi di fronte alla ragione di stato. L'amicizia del Duca Carfilhiot è vitale per i nostri interessi, e vedrai che ti

abituerai rapidamente all'idea. Dunque, la tua condotta nei confronti del Duca Carfilhiot dovrà essere amabile e graziosa, ma neppure insincera ed esagerata. Non imporgli la tua compagnia: un uomo come Carfilhiot si sente stimolato di fronte al riserbo ed alla riluttanza. Tuttavia, fa' in modo di non essere timida o fredda.»

«Padre» gridò Suldrun, con disperazione, «non avrò bisogno di fingere riluttanza! Non sono pronta per il matrimonio! Forse non lo sarò mai!»

«Silenzio, ora!» La voce del re si fece più tagliente. «La modestia è una cosa che va molto bene se usata con moderazione, nel qual caso è anche attraente. Tuttavia, se la si usa in eccesso, diventa noiosa: Carfilhiot non deve pensare che sei una ragazza pedante. Questi sono i miei desideri: sono stato ben chiaro?»

«Padre, comprendo molto bene i tuoi desideri.»

«Bene. Accertati che essi influenzino la tua condotta.»

Una cavalcata di venti cavalieri e soldati arrivò lungo lo Sfer Arct ed entrò in Città di Lyonesse. Alla testa della colonna, eretto ed a suo agio, c'era il Duca Carfilhiot, un uomo dai neri capelli ricci tagliati all'altezza degli orecchi, la pelle chiara, i lineamenti fini e regolari anche se alquanto austeri, fatta eccezione per la bocca, che era quella di un poeta sentimentale.

La compagnia si arrestò nel cortile dell'Armeria, dove Carfilhiot smontò, ed il suo cavallo venne portato via da un paio di scudieri che indossavano la livrea color lavanda e verde di Haidion. Gli uomini del suo seguito smontarono a loro volta e si disposero alle sue spalle.

Re Casmir scese allora dalla terrazza più alta fino al cortile, ed il Duca Carfilhiot eseguì insieme al suo seguito un inchino di cortesia formale.

«Benvenuto!» salutò il sovrano. «Benvenuto ad Haidion!»

«Sono onorato dalla tua ospitalità» replicò Carfilhiot, con voce ferma, ricca e ben modulata, ma priva di timbro.

«Ti presento il mio siniscalco, Sir Mungo. Lui ti farà vedere le tue stanze. Stanno approntando un pasto leggero, che potremo consumare sulla terrazza dopo che ti sarai rinfrescato.»

Un'ora più tardi, Carfilhiot scese sulla terrazza. Si era cambiato d'abito, e indossava una tunica di seta a strisce argento e nero, con calzoni neri e scarpe dello stesso colore: una tenuta insolita che accentuava il suo aspetto già in sé teatrale. Re Casmir lo stava attendendo vicino alla balaustra, e Carfilhiot lo raggiunse e s'inchinò.

«Re Casmir, trovo già piacevole la mia visita: il palazzo di Haidion è il più splendido delle Isole Elder, e la vista che offre sulla città e sul mare è

senza paragone.»

«Spero che questa visita si ripeterà spesso in futuro» replicò con maestosa affabilità il sovrano. «Dopo tutto, siamo stretti vicini.»

«Esatto!» convenne Carfilhiot. «Purtroppo, sono oppresso da una serie di problemi che mi costringono a rimanere a casa, problemi che il Lyonesse, per sua fortuna, non conosce.»

«Problemi?» Re Casmir inarcò le sopracciglia. «Noi non ne siamo affatto immuni! Posso enumerare altrettanti problemi quanti sono gli abitanti del Troicinet!»

«A suo tempo, dovremo commiserarci a vicenda!» rise educatamente Carfilhiot.

«Mi piacerebbe fare anche uno scambio di problemi.»

«I miei ladri, grassatori e baroni rinnegati in cambio del tuo blocco? Mi sembra che sarebbe un brutto affare per entrambi.»

«Come incentivo, forse potresti voler includere un migliaio dei tuoi Ska.»

«Ne sarei lieto, se fossero i miei Ska. Per una qualche strana ragione, essi evitano l'Ulfland Meridionale, anche se saccheggiano a piacimento quello settentrionale.»

Un paio di araldi suonarono una dolce e tintinnante fanfara per segnalare la comparsa della Regina Sollace e del suo seguito di dame.

Casmir e Carfilhiot si volsero per accoglierla e Re Casmir presentò l'ospite alla Regina, che accettò i complimenti di Carfilhiot con uno sguardo blando, cosa che il Duca ignorò graziosamente.

Trascorse un po' di tempo, ed il Re cominciò a farsi inquieto e prese a lanciare occhiate sempre più frequenti in direzione del palazzo, da sopra la spalla. Alla fine, mormorò alcune parole ad un valletto, e trascorsero altri cinque minuti prima che gli araldi sollevassero le trombe ed intonassero un'altra fanfara.

Suldrun apparve sulla terrazza correndo con passo barcollante, come se fosse stata spinta, e nell'ombra alle sue spalle fu visibile per un istante il viso contorto di Lady Desdea.

Grave in volto, la fanciulla si avvicinò alla tavola: indossava un abito di una morbida stoffa rosa che le aderiva alla persona, ed i riccioli dorati le ricadevano sulle spalle da sotto un cappello rotondo. Avanzò lentamente, seguita da Lia e da Tuissany, poi si arrestò ed esaminò la terrazza, sfiorando Carfilhiot con lo sguardo. Un cameriere si avvicinò con un vassoio: Suldrun e le damigelle presero ciascuna un boccale di vino, poi si apparta-

rono con fare modesto, chiacchierando sommesse fra loro.

Re Casmir osservò la scena con sopracciglia sempre più aggrottate, ed alla fine si rivolse al siniscalco, Sir Mungo.

«Informa la principessa che attendiamo la sua presenza qui.»

Sir Mungo riferì il messaggio e Suldrun lo ascoltò con aria sempre più cupa; poi parve sospirare, attraversò la terrazza, si arrestò dinnanzi a suo padre ed eseguì un triste inchino.

«Principessa Suldrun» proclamò Sir Mungo, nel suo più caldo tono di voce, «sono onorato di presentarti il Duca Faude Carfilhiot, di Vale Evander.»

Suldrun fece un cenno con il capo e Carfilhiot s'inchino sorridendo e le baciò la mano. Poi, sollevato il capo ed osservato il volto della ragazza, disse:

«Le descrizioni della grazia e della bellezza della Principessa Suldrun hanno attraversato le montagne fino a Tintzin Fyral, ed ora vedo che non erano esagerate.»

«Spero che non abbia dato retta a quelle voci» replicò Suldrun, con voce incolore. «Sono certa che non mi farebbero piacere, se le udissi.»

Re Casmir si piegò rapidamente in avanti, le sopracciglia sempre più aggrottate, ma Carfilhiot fu il primo a parlare.

«Davvero? E come mai?»

«Perché fanno di me qualcosa che io non desidero essere.» Suldrun si rifiutò di guardare in direzione di suo padre.

«Non gradisci di essere oggetto dell'ammirazione degli uomini?»

«Non ho fatto nulla di ammirevole.»

«Neppure una rosa, né uno zaffiro dalle molte sfaccettature.»

«Questi sono ornamenti: non hanno vita propria.»

«La bellezza non è una cosa ignobile» intervenne Re Casmir con voce pesante. «È un dono elargito a pochi. Forse che qualcuno... perfino la Principessa Suldrun... potrebbe preferire di essere brutto?»

«Prima di tutto» fu sul punto di rispondere Suldrun, «preferirei essere da qualche altra parte piuttosto che qui.»

Ma poi pensò che fosse meglio evitare l'osservazione e richiuse la bocca.

«La bellezza è un attributo molto particolare» dichiarò Carfilhiot. «Chi è stato il primo poeta? Colui che ha inventato il concetto di bellezza?»

Con un'indifferente scrollata di spalle, Re Casmir bevve dal suo calice di vetro purpureo.

«Il nostro mondo» proseguì Carfilhiot, con voce tranquilla e musicale,

«è un luogo meraviglioso e terribile, in cui l'appassionato poeta che tenta di realizzare il proprio ideale di bellezza viene quasi sempre frustrato.»

«Il tuo "appassionato poeta" potrebbe rivelarsi un compagno molto noioso.»

Carfilhiot si batté una mano sulla fronte, scherzosamente offeso.

«Sei senza cuore quanto la stessa Diana: non hai alcuna simpatia per il nostro appassionato poeta, questo povero innamorato avventuriero?»

«Probabilmente no. Mi sembra troppo emotivo ed egocentrico, a dir poco. L'imperatore di Roma, Nerone, che danzava di fronte alla città in fiamme, era forse questo tipo di "appassionato poeta".»

Re Casmir ebbe un gesto di inquietudine: quel genere di conversazione gli appariva frivola... eppure, Carfilhiot sembrava divertirsi. Era possibile che la timida e riservata Suldrun fosse più intelligente di quanto lui avesse supposto?

«Trovo questa conversazione estremamente interessante: potremo continuarla in un altro momento, come spero?» chiese Carfilhiot a Suldrun.

«Invero, Duca Carfilhiot» replicò Suldrun, nel suo tono più formale, «le mie idee non sono per nulla profonde, e mi troverei imbarazzata a discuterle con una persona della tua esperienza.»

«Sia come tu desideri» accondiscese Carfilhiot. «Tuttavia, ti prego di concedermi il semplice piacere della tua compagnia.»

Re Casmir si affrettò ad intervenire prima che l'imprevedibile Suldrun potesse dire qualcosa di offensivo.

«Duca Carfilhiot, vedo che ci sono alcuni nobili del regno che attendono di esserti presentati.»

Più tardi, il sovrano prese Suldrun in disparte.

«Sono sorpreso per la tua condotta nei confronti del Duca Carfilhiot! Stai facendo più danno di quanto tu possa immaginare: la sua benevolenza è indispensabile ai nostri progetti.»

In piedi dinnanzi alla maestosa mole di suo padre, Suldrun si sentì inerte ed impotente.

«Padre» supplicò, con voce bassa e lamentosa, «per favore, non costringermi ad un'unione con il Duca Carfilhiot! La sua compagnia mi spaventa!»

«Bah! Sei sciocca ed irragionevole» replicò il sovrano, inesorabile, che si era già corazzato contro eventuali pietose suppliche. «Esistono partiti molto peggiori del Duca Carfilhiot, te lo posso assicurare. Sarà come io ho deciso.»

Suldrun rimase ferma, a capo chino, apparentemente senza avere altro da dire, e Re Casmir si allontanò a grandi passi per la Lunga Galleria e su per le scale fino alle proprie stanze, mentre Suldrun lo seguiva con lo sguardo, le mani serrate e premute lungo i fianchi. Poi la ragazza si volse, attraversò di corsa la galleria ed uscì nella luce crepuscolare del tardo pomeriggio, superando l'arcata e la vecchia porta e scendendo nel giardino. Il sole, basso nel cielo, emanava una triste luce da sotto un alto banco di nubi, ed il giardino sembrava freddo e remoto.

Suldrun vagò giù per il sentiero, oltre le rovine, e sedette sotto il vecchio cedro, le braccia serrate intorno alle ginocchia, per riflettere sul destino che pareva incombere su di lei. Le sembrava al di là di ogni dubbio che Carfilhiot avrebbe deciso di sposarla, di portarla con sé a Tintzin Fyral e di esplorare, una volta là e quando più gli fosse parso opportuno, i segreti del suo corpo e della sua mente... Il sole sprofondò fra le nubi, il vento si fece freddo e Suldrun rabbrividì. Alzatasi in piedi, ritornò sui suoi passi, lenta, lo sguardo basso, e salì nelle proprie camere dove venne sgridata da un'agitata Lady Desdea.

«Dove sei stata? Per ordine della regina, ti devo vestire dei tuoi abiti migliori, perché ci saranno un banchetto ed un ballo. Il bagno è pronto.»

Suldrun si spogliò passivamente ed entrò in una grande vasca di marmo colma di acqua calda. Le cameriere la lavarono con sapone fatto di olio d'oliva e di cenere di aloe, la sciacquarono con acqua profumata di verbena e l'asciugarono con teli morbidi di cotone. Procedettero quindi a spazzolarle i capelli fino a farli brillare e la vestirono con un abito blu scuro, raccogliendole i capelli in una rete d'argento tempestata di lapislazzuli.

«Questo è quanto di meglio possa fare per te» commentò Lady Desdea. «È indubbio che tu sia avvenente, eppure ti manca qualcosa. Devi usare un po' di civetteria... non in modo eccessivo, bada bene! Lasciandogli solo capire che comprendi cosa lui abbia in mente. La malizia in una ragazza è come il sale sulla carne... Ed ora, un po' di tintura di digitale, per far brillare i tuoi occhi!»

«Non voglio!» esclamò Suldrun, traendosi indietro.

Lady Desdea aveva da tempo imparato la futilità dei suoi tentativi di discutere con Suldrun.

«Sei la più ostinata fra le creature viventi! Come al solito, farai a modo tuo.»

«Se potessi fare a modo mio, non andrei a questo ballo» rise amaramente Suldrun.

«Suvvia, dunque, smorfiosetta sfacciata.» Lady Desdea baciò Suldrun sulla fronte. «Spero che la vita danzi al suono della tua musica... Su, ora, al banchetto, e ti prego, sii educata con il Duca Carfilhiot, dal momento che tuo padre spera di arrivare ad un fidanzamento.»

Al banchetto, Re Casmir e la Regina Sollace sedettero a capo di una grande tavolai con Suldrun alla destra di suo padre ed il Duca Carfilhiot alla sinistra della Regina.

La principessa esaminò di nascosto il duca: con la pelle chiara, i fini capelli neri e gli occhi luminosi, Carfilhiot era indubbiamente un bell'uomo, quasi in modo eccessivo. Mangiava e beveva con grazia e la sua conversazione era cortese, forse con un'unica affettazione, e cioè la modestia che lo induceva a parlare molto poco di sé. Eppure, Suldrun trovò impossibile incontrare il suo sguardo, e quando l'occasione la costringeva a parlargli, le parole le venivano con difficoltà.

Intuì che Carfilhiot percepiva l'avversione da lei provata nei suoi confronti, ma questo sembrava solo stimolare il suo interesse, ed il duca divenne ancor più esagerato nei suoi atteggiamenti, come se stesse cercando di vincere l'avversione di Suldrun con la semplice perfezione della propria galanteria. E per tutto il tempo, come una sorta di gelo nell'aria, Suldrun percepì su di sé l'attenzione del padre, in misura tale da farle perdere parte della sua compostezza. Chinò la testa sul piatto, ma scoprì di non essere in grado di mangiare.

Allungò la mano verso il suo bicchiere, e le capitò d'incontrare gli occhi di Carfilhiot: per un momento, ricambiò il suo sguardo come affascinata. Sa quello che penso, si disse, lo sa, ed ora sorride come se già mi possedesse... Si scosse ed abbassò gli occhi sul piatto mentre Carfilhiot, sempre sorridente, ascoltava le osservazioni della Regina Sollace.

Al ballo, Suldrun sperò di evitare di essere notata, mescolandosi alle sue dame di compagnia, ma inutilmente, perché Sir Eschar, il sotto-siniscalco, la venne a cercare e la condusse alla presenza di Re Casmir, della Regina Sollace, del Duca Carfilhiot e di altri alti dignitari. Quando la musica ebbe inizio, le convenienze richiesero che Suldrun le aprisse al braccio del duca, e lei non osò rifiutare.

In silenzio, descrissero le figure di prammatica, avanti e indietro, inchinandosi, girando con gesti aggraziati in un frusciare di seta colorata e di satin. Un migliaio di candele sorrette da sei massicci candelabri diffondevano nella sala una luce pastosa. Quando la musica cessò, Carfilhiot condusse Suldrun in un angolo della stanza relativamente appartato.

«Non so che cosa dirti» osservò. «I tuoi modi sono tanto glaciali da sembrare quasi minacciosi.»

«Signore» rispose la principessa, nel tono di voce più formale, «non sono abituata a partecipare a grandi intrattenimenti, ed a dire il vero essi non mi divertono.»

«Quindi preferiresti essere altrove?»

Suldrun lanciò uno sguardo verso il lato opposto della stanza, dove Casmir era in compagnia di alcuni nobili della corte.

«Le mie preferenze, quali che siano, sembrano avere importanza solo ai miei occhi. Almeno, così mi è stato dato di capire.»

«Certo sei in errore! Per esempio, io sono interessato alle tue preferenze. Sei una donna davvero fuori dall'ordinario.»

L'unica risposta di Suldrun fu una scrollata di spalle, e l'aria volutamente noncurante di Carfilhiot si fece per un momento un po' stentata e quasi brusca.

«Nel frattempo, la tua opinione di me è forse che sono una persona comune e trasandata, magari forse anche noiosa?» domandò, nella speranza di provocare una valanga di imbarazzati dinieghi.

«Signore» replicò Suldrun, con tono assente, lo sguardo sempre fisso dall'altra parte della stanza, «tu sei ospite di mio padre, e non presumerei mai di formarmi di te una simile opinione o qualsivoglia opinione in genere.»

Carfilhiot emise una strana e morbida risata che fece girare Suldrun in un impeto di stupita perplessità: la principessa ebbe l'impressione di guardare attraverso un'apertura, che subito si richiuse, fin dentro l'anima di Carfilhiot. Tornato ad essere disinvolto, il duca protese le mani in un gesto di educata ed umoristica frustrazione.

«Devi proprio essere tanto distaccata? Sono davvero così deplorevole?»

«Signore, certo non mi hai dato modo di formarmi un simile giudizio.» Suldrun aveva ripreso ad usare un tono freddo e formale.

«Ma la tua non è forse una posa voluta? Tu devi essere conscia dell'ammirazione che susciti. Io, per esempio, sono ansioso di suscitare in te un'opinione favorevole.»

«Signore, mio padre desidera farmi sposare, questo è risaputo, ma mi sta pressando più di quanto io desideri: non so nulla dell'amore.»

«Ti rivelerò alcune cose arcane.» Carfilhiot le prese le mani e la costrinse a volgersi verso di lui. «Le Principesse raramente si sposano con coloro che amano. Quanto all'amore, sarei ben disposto ad insegnare qualcosa in

merito ad un'allieva tanto innocente e bella. Impareresti nel giro di una notte, per così dire.»

«Torniamo con gli altri» replicò Suldrun, liberando le mani.

Carfilhiot la riaccompagnò al suo posto, e, pochi minuti più tardi, la principessa informò la regina di non sentirsi bene e si allontanò silenziosamente dalla sala. Re Casmir, un po' alticcio per il vino, non se ne accorse.

Sul Derfwy Meadow, tre chilometri a sud rispetto a Città di Lyonesse, ebbero luogo una parata ed una serie di festeggiamenti ordinati da Re Casmir per onorare il suo illustre ospite, Faude Carfilhiot, Duca di Vale Evander e Signore di Tintzin Fyral. I preparativi furono numerosi ed elaborati. Alcuni manzi vennero messi a rosolare sulle braci fin dal giorno prima, bagnati d'olio, succo di cipolla, aglio e sciroppo di tamarindo, e quando giunsero a cottura presero ad emettere un profumo irresistibile che dilagò per tutto il prato. Nelle vicinanze, furono disposti vassoi carichi di forme di pane bianco e, da un lato, sei otri di vino attendevano solo l'inizio dei festeggiamenti.

I villaggi delle vicinanze mandarono gruppi di giovani, uomini e donne, nei costumi tradizionali. Al suono di tamburi e strumenti a fiato, essi danzarono ghighe ed altre danze fino ad avere la fronte imperlata di sudore. A mezzogiorno, poi, alcuni pagliacci ingaggiarono finti combattimenti con spade di legno, ed un po' più tardi giostrarono i cavalieri della corte reale, le lance con le punte coperte da cuscinetti di piume.[10]

Nel frattempo, la carne arrosto venne tagliata a pezzi e distribuita su fette di pane a tutti coloro che desideravano partecipare al festeggiamento offerto dal re, mentre il vino usciva dalle botti gorgogliando allegramente.

Re Casmir e Carfilhiot assistettero alla giostra da una piattaforma rialzata, in compagnia della Regina Sollace, della Principessa Suldrun, del Principe Cassander e di una dozzina di altri personaggi di rango. Il sovrano ed il duca attraversarono quindi il prato per assistere ad una gara di tiro con l'arco e conversarono in merito alle frecce che raggiungevano sibilando i bersagli. Due degli uomini del seguito di Carfilhiot si erano iscritti alla ga-

[10] I tornei in cui i cavalieri in armatura giostravano con le lance o ingaggiavano fittizie battaglie non si erano ancora evoluti. Le gare relative a quest'epoca e a questo luogo erano comparativamente miti: competizioni di lotta, gare di cavalli, salto con l'asta, eventi cui l'aristocrazia partecipava di rado.

ra, e tiravano ora con tale abilità da indurre Re Casmir a commentare la cosa.

«Ho ai miei ordini una forza relativamente piccola» replicò Carfilhiot, «e tutti i miei uomini devono eccellere nell'uso delle armi. Ritengo che ognuno dei miei soldati equivalga a dieci armigeri comuni, perché vive grazie all'acciaio e muore dì esso. Comunque, t'invidio i tuoi dodici grandi eserciti.»

«È bello comandare dodici eserciti» grugnì Re Casmir, «e, per causa loro, Re Audry dorme sonni agitati. Eppure, dodici eserciti sono inutili contro il Troicinet: i Troicinesi navigano avanti e indietro lungo le mie coste, ridono e scherzano, si fermano dinnanzi al mio porto e mi fanno vedere i loro deretani.»

«Tenendosi ben fuori dalla portata degli archi, suppongo.»

«Cinquanta metri al di là del raggio delle frecce.»

«Una cosa decisamente seccante.»

«Non faccio segreto delle mie ambizioni» replicò Re Casmir in tono pesante. «Devo ridurre Dahaut a più miti consigli, sottomettere gli Ska e sconfiggere il Troicinet. Riporterò il trono Evandig e la tavola Cairbra an Meadhan al posto che spetta loro di diritto, e le Isole Elder saranno di nuovo governate da un unico re.»

«È una nobile ambizione» concesse graziosamente Carfilhiot. «Se fossi il Re di Lyonesse non desidererei di meno.»

«Non è facile decidere una strategia adeguata. Posso muovermi a sud contro i Troicinesi usando gli Ska come alleati; oppure posso penetrare negli Ulflands, presupponendo che il Duca di Vale Evander mi conceda di passare oltre Tintzin Fyral. Allora i miei eserciti scacceranno gli Ska dal Litorale, sopraffaranno i Godeliani e penetreranno ad est nel Dahaut per raggiungere l'apice della campagna. Con una flotta di mille navi sottometterò poi il Troicinet ed allora le Isole Elder saranno nuovamente un unico regno, ed il Duca di Vale Evander diventerà Duca dell'Ulfland Meridionale.»

«Una concezione simpatica e, mi pare, attuabile. Le mie ambizioni personali non ne sono però colpite: in effetti, io sono soddisfatto di Vale Evander, ed ho aspirazioni di un tipo del tutto differente. Devo candidamente ammettere di essermi innamorato della Principessa Suldrun, che mi appare come la più splendida creatura vivente. Mi considereresti presuntuoso se osassi chiederla in sposa?»

«Lo considererei un matrimonio quanto mai adeguato ed auspicabile.»

«Sono lieto di udire che approvi. Ma, e la Principessa Suldrun? Non mi ha concesso alcun favore degno di nota.»

«È un po' capricciosa. Le parlerò io. Domani, tu e lei pronuncerete i voti del fidanzamento in un rito solenne, e le nozze seguiranno a tempo debito.»

«È una prospettiva gioiosa, per me, e, così spero, anche per la Principessa Suldrun.»

Nel tardo pomeriggio, Re Casmir, La Regina Sollace e la Principessa Suldrun fecero ritorno ad Haidion a bordo della carrozza reale, mentre Carfilhiot ed il Principe Cassander seguivano il veicolo, a cavallo.

«Oggi» esordì con voce possente il sovrano, rivolto a Suldrun, «ho parlato con il Duca Carfilhiot, il quale ha dichiarato di essersi innamorato di te. Il matrimonio è vantaggioso, quindi ho acconsentito al vostro fidanzamento.»

Suldrun lo fissò, sconcertata, vedendo realizzarsi i suoi peggiori timori. Alla fine, trovò il coraggio di parlare.

«Signore, ma non riesci a credermi? Non mi voglio sposare, attualmente, e tanto meno desidero sposare Carfilhiot! Quell'uomo non mi piace affatto!»

«Il tuo è uno stupido atteggiamento petulante.» Re Casmir fissò la ragazza con i tondi occhi azzurri. «Non ne voglio più sentir parlare. Carfilhiot è un uomo nobile ed avvenente, ed i tuoi timori sono eccessivi! Domani a mezzogiorno t'impegnerai con lui e ti sposerai fra tre mesi. Non c'è altro da dire.»

Suldrun si afflosciò fra i cuscini, mentre la carrozza procedeva rumorosa, sobbalzando su molle di carpine stratificato. I pioppi piantati lungo la strada sfilavano sotto il sole, e, fra le lacrime, Suldrun osservò il gioco di luci ed ombre sul volto di suo padre. Con voce dolce è spezzata, tentò un'ultima supplica.

«Padre, non mi costringere a questo matrimonio!»

Re Casmir ascoltò stolidamente quelle parole e distolse lo sguardo senza replicare.

Angosciata, Suldrun si rivolse alla madre, nella speranza di trovare conforto, ma incontrò solo cerea avversione.

«Sei in età da matrimonio» commentò aspramente la Regina, «come principessa di Lyonesse» aggiunse il sovrano, «non hai conosciuto né fatica né preoccupazioni, ti vesti di morbida seta e godi di lussi ignoti alle

donne comuni. Come principessa di Lyonesse ti devi anche piegare alle esigenze della politica, proprio come devo fare anch'io. Il matrimonio avrà luogo, quindi smettila con questa antipatica indifferenza ed accostati con amabilità al Duca Carfilhiot. Non voglio sentire altro su questo argomento.»

Arrivata ad Haidion, Suldrun si ritirò immediatamente nelle sue stanze, e, un'ora più tardi, Lady Desdea la trovò con lo sguardo fisso sul fuoco.

«Suvvia» la incitò la Dama, «la depressione fa afflosciare le guance ed ingiallisce la pelle. Sii allegra, dunque! Il Re desidera che tu sia presente a cena, e manca solo un'ora!»

«Preferisco non andare.»

«Comunque, devi. Il re lo ha ordinato. Quindi, niente capricci, andrai a cena. Indosserai l'abito di velluto verde scuro che ti sta tanto bene e darai l'impressione che tutte le altre donne siano brutte come pesci morti. Se fossi più giovane, digrignerei i denti per la gelosia. Non riesco a capire perché sei tanto tetra.»

«Non mi piace il Duca Carfilhiot.»

«Sciocchezze. Nel matrimonio, tutte le cose cambiano. Potresti arrivare ad apprezzarlo, ed allora riderai dei tuoi sciocchi timori. Ed ora... fuori da quei vestiti! Accidenti! Pensa a come sarà quando il Duca Carfilhiot t'impartirà quest'ordine! Sosia! Dov'è quella pettegola d'una cameriera? Sosia! Spazzola i capelli della principessa, cento colpi per parte: stanotte devono splendere come un fiume d'oro!»

A cena, Suldrun tentò di assumere un atteggiamento impersonale. Assaggiò un boccone di piccione stufato, bevve un bicchiere di vino chiaro, rispose educatamente quando le veniva rivolta la parola, ma era evidente che la sua mente vagava altrove. Una volta, sollevando gli occhi, incontrò quelli di Carfilhiot e li fissò per un momento come un uccello affascinato.

Spostò quindi lo sguardo ed osservò il proprio piatto, riflettendo. Carfilhiot era innegabilmente galante, avvenente e coraggioso, ed allora perché lo detestava tanto? Sapeva che il suo istinto non si sbagliava: Carfilhiot aveva una mente involuta, brulicante di strani rancori e di particolari inclinazioni. Alcune parole le entrarono nel cervello come provenienti da un'altra fonte: *per Carfilhiot, la bellezza non era una cosa da custodire ed amare, ma da sopraffare e ferire.*

Le signore si alzarono finalmente, per ritirarsi nel salotto della Regina e Suldrun ne approfittò per fuggire nelle sue stanze.

Nelle prime ore del mattino, cadde una spruzzata di pioggia proveniente dal mare, che lavò il fogliame e fece depositare la polvere a metà mattina, il sole splendeva già fra le nubi e proiettava rapide ombre sulla città. Lady Desdea vestì Suldrun con un abito bianco ed un soprabito dello stesso colore ricamato in rosa, giallo e verde e le pose sul capo un cappellino candido racchiuso in un diadema d'oro tempestato di granati.

Sulla terrazza, il pavimento era stato coperto con quattro preziosi tappeti distesi in successione in modo che andassero dall'imponente ingresso di Haidion fino ad un tavolo drappeggiato con pesanti tessuti di candido lino. Antichi vasi d'argento alti più di un metro erano ricolmi di rose bianche ed il tavolo reggeva il sacro calice dei re di Lyonesse, un recipiente d'argento alto trenta centimetri ed inciso con caratteri non più comprensibili in Lyonesse.

Mentre il sole si avvicinava allo zenith, i dignitari cominciarono a radunarsi, indossando abiti cerimoniali ed antichi emblemi. A mezzogiorno preciso giunse la Regina Sollace, scortata fino al trono da Re Casmir, e dietro di loro arrivò il Duca Carfilhiot, accompagnato dal Duca Tandre di Sondbehar.

Passò un momento, ed il re guardò in direzione della porta sulla cui soglia la Principessa Suldrun sarebbe già dovuta comparire al braccio di sua zia, Lady Desdea. Invece, intravide solo un fluttuare di movimenti agitati, e, subito dopo, il braccio di Desdea che faceva cenni disperati.

Re Casmir si alzò dal trono e si avviò a grandi passi verso l'interno del palazzo, dove Lady Desdea era ferma, in preda a confusione e stupore. Re Casmir guardò in direzione dell'atrio, poi riportò lo sguardo sulla donna.

«Dov'è la Principessa Suldrun? Perché provocate questo poco dignitoso ritardo?»

«Era pronta!» si affannò a spiegare Lady Desdea. «Era ferma là, bella come un angelo: io avanzavo per prima giù per le scale, e lei mi seguiva. Quando ho imboccato la galleria, ho avvertito una strana sensazione: mi sono voltata a guardare e l'ho vista ferma là, pallida come un giglio. Ha gridato qualcosa, che non sono riuscita a sentire bene; credo che abbia detto: "Non posso! No, non posso!" E poi è scomparsa, uscendo dalla porta laterale e correndo lungo l'arcata! L'ho chiamata, ma inutilmente: non si è voluta voltare!»

Re Casmir si girò ed uscì sulla terrazza, dove si arrestò ad osservare il semicerchio di volti dall'espressione interrogativa.

«Prego le persone qui riunite di essere indulgenti» disse, con voce aspra

e monotona. «La Principessa Suldrun non si è sentita bene e la cerimonia non procederà. È stato approntato un rinfresco e vi prego di approfittarne.»

Il sovrano rientrò quindi nel palazzo: Lady Desdea era ferma in un angolo, i capelli in disordine, le braccia afflosciate lungo i fianchi. Re Casmir l'osservò per cinque secondi, poi uscì a grandi passi dal palazzo, risalendo l'arcata, oltrepassando il Muro di Zoltra Stella Lucente, superando la porta di legno ed entrando nel vecchio giardino. Qui, trovò Suldrun seduta su una colonna crollata, i gomiti sulle ginocchia e le mani che reggevano il mento.

Re Casmir si arrestò a sei metri di distanza dalle sue spalle, e la ragazza si volse lentamente a guardare, gli occhi dilatati e la bocca spalancata.

«Sei venuta qui contravvenendo al mio comando.»

«Sì, l'ho fatto» annuì Suldrun.

«Hai macchiato la dignità del Duca Carfilhiot in un modo che non può essere mitigato.»

Suldrun mosse la bocca ma non ne uscì alcun suono.

«Per un frivolo capriccio sei venuta qui piuttosto che portarti in doverosa obbedienza nel luogo in cui era richiesta la tua presenza per mio ordine. Di conseguenza, rimani qui, giorno e notte, fino a quando il grande dolore che mi hai arrecato non si sarà placato o fino a quando non morrai. Se te ne andrai di qui apertamente o in modo furtivo, diverrai schiava della prima persona che ti reclamerà, chiunque sia, cavaliere o contadino; fannullone o vagabondo. Non importa chi sia, diverrai cosa sua.»

Re Casmir si volse, risalì il sentiero ed oltrepassò la porta di legno, richiudendola con violenza dietro di sé.

Suldrun si girò lentamente, il volto inespressivo e quasi sereno, e guardò in direzione del mare, dove raggi di sole penetravano fra le nubi e scendevano sull'acqua.

Re Casmir trovò un gruppo silenzioso che lo attendeva sulla terrazza, e, dopo essersi guardato intorno, chiese:

«Dov'è il Duca Carfilhiot?»

«Sire» rispose il Duca Tandre di Sondbehar, facendosi avanti, «dopo che te ne sei andato, ha atteso un minuto solo, poi ha richiesto il suo cavallo ed ha lasciato Haidion con la sua scorta.»

«Cosa hai detto?» gridò Re Casmir. «Non ha lasciato alcun messaggio?»

«Sire, non ha pronunciato una sola parola» replicò il Duca Tandre.

Re Casmir scrutò la terrazza, una luce terribile negli occhi, poi si volse e rientrò a grandi passi nel palazzo di Haidion.

Re Casmir rifletté per una settimana, poi lanciò una violenta esclamazione e si concentrò nel tentativo di scrivere una lettera, la cui versione finale diceva così:

All'attenzione Del
Nobile Duca Faude Carfilhiot
Nel Suo Castello Di Tintzin Fyral.

Nobile signore,
È con molta difficoltà che scrivo queste parole in riferimento ad un incidente che mi ha creato un enorme imbarazzo. Non posso presentare scuse adeguate, dal momento che sono altrettanto vittima delle circostanze quanto lo sei stato tu... forse ancor di più. Hai subito un affronto che ti ha naturalmente esasperato, tuttavia non vi è dubbio che una dignità come la tua non possa venire danneggiata dai capricci di una damigella sciocca e capziosa. D'altro canto, io ho perduto il privilegio di unire le nostre casate per mezzo di un vincolo coniugale.
Nonostante tutto, posso però esprimerti il mio dispiacere che questo fatto increscioso si sia verificato ad Haidion ed abbia di conseguenza macchiato l'ospitalità da me offerta.
Confido che, vista la generosa ampiezza della tua tolleranza, continuerai a considerarmi un amico ed un alleato nelle nostre reciproche e future attività.

Con i miei migliori omaggi, sono

Casmir,
Re di Lyonesse.

Un messaggero recapitò la lettera a Tintzin Fyral, e fece ritorno con una missiva di risposta.

All'Attenzione Dell'Augusta Maestà
Casmir, Re di Lyonesse.

Riverito Signore, Sta certo che le emozioni destate in me dall'incidente cui ti riferisci, sebbene insorte, comprensibilmente, spero... come una tempesta, si sono placate con altrettanta rapidità e mi hanno lasciato in un pro-

fondo imbarazzo per lo scarso limite della mia capacità di tolleranza. Sono d'accordo con te che i nostri rapporti personali non devono venire compromessi dall'imprevedibilità dei capricci di una giovane damigella. Come sempre, puoi fare affidamento sul mio sincero rispetto e sulla mia grande speranza che le tue giuste e legittime ambizioni possano realizzarsi. In qualsiasi momento ti venga il desiderio di visitare Vale Evander, sii certo che accoglierò con piacere l'opportunità per offrirti l'ospitalità di Tintzin Fyral.

Rimango in tutta cortesia,
Il tuo amico
Carfilhiot.

Re Casmir studiò la lettera con attenzione. A quanto pareva, Carfilhiot non conservava alcun risentimento; tuttavia, le sue dichiarazioni di buona volontà, per quanto calorose, avrebbero potuto spingersi un po' oltre ed essere un po' più specifiche.

CAPITOLO OTTAVO

Re Granice di Troicinet era un uomo magro, ingrigito ed angoloso, brusco di modi e notevolmente conciso nel parlare fino a che capitava che qualcosa andasse storto, nel qual caso faceva arroventare l'aria con improperi ed invettive. Granice aveva ardentemente desiderato un erede maschio, ma sua moglie, la Regina Baudille gli aveva generato quattro femmine una dopo l'altra, ciascuna nata con l'accompagnamento delle furiose lamentele di Granice. La prima figlia era Lorissa, la seconda Aethel, la terza Ferniste e la quarta Byrin. Dopo l'ultimo parto, Baudille era diventata sterile ed il fratello di Granice, il Principe Arbamet, era diventato erede presunto al trono. Il secondo fratello di Granice, il Principe Ospero, un uomo dalla complicata personalità ed alquanto fragile di salute, non solo non nutriva nessuna ambizione di salire al trono, ma detestava l'ambiente di corte con le sue formalità e frivolezze al punto da risiedere quasi costantemente nel suo castello di Watershade che sorgeva al centro del Ceald, la pianura interna del Troicinet. La sposa di Ospero, Amor, era morta nel mettere alla luce il loro unico figlio, Aillas, il quale nel crescere era diventato un ragazzo forte dalle spalle ampie, resistente e snello piuttosto che massiccio, con capelli castano chiaro che gli coprivano gli orecchi, ed occhi grigi.

Watershade occupava una bella posizione accanto a Janglin Water, un piccolo lago racchiuso da colline a nord ed a sud e con il Ceald che si stendeva verso ovest. In origine, Watershade era stato costruito per proteggere il Ceald, ma erano ormai trascorsi trecento anni da quando era stato mosso l'ultimo attacco contro i suoi cancelli, e le attrezzature di difesa erano cadute in un pittoresco stato di disfacimento. L'armeria era silenziosa, salvo quando era necessario forgiare pale e ferri da cavallo, ed il ponte levatoio non veniva più sollevato da tempo immemorabile. Le tozze torri rotonde di Watershade sorgevano per metà nell'acqua del lago e per metà sulla riva, con gli alberi che ne ombreggiavano i tetti conici.

In primavera, stormi di merli volavano sulle paludi ed i corvi roteavano nel cielo lanciando il loro grido in lontananza; d'estate, le api ronzavano fra i gelsi e l'aria profumava di canne e di salici bagnati. Di notte, i cuculi gridavano nella foresta ed al mattino le trote marroni ed i salmoni abboccavano non appena l'esca cadeva in acqua. Ospero, Aillas ed i loro frequenti ospiti cenavano sulla terrazza, osservando il glorioso tramonto svanire su Janglin Water. D'autunno, le foghe cambiavano colore ed i magazzini si riempivano dei frutti del raccolto; d'inverno, poi, i fuochi ardevano in tutti i focolari e la bianca luce del sole traeva riflessi simili a brillanti dalla superficie di Janglin Water, mentre salmoni e trote se ne rimanevano sul fondo e rifiutavano di abboccare.

Il temperamento di Ospero era poetico piuttosto che pratico, e lo portava a non interessarsi molto di ciò che accadeva nel reale palazzo di Miraldra e neppure della guerra in corso con Lyonesse. La sua inclinazione era quella di uno studioso e di un antiquario, e, per l'educazione di Aillas, aveva fatto venire sapienti di notevole reputazione fino a Watershade, in modo che suo figlio fosse istruito nei campi della matematica, dell'astronomia, della geografia, della storia e della letteratura. Il Principe Ospero non sapeva quasi nulla di arti marziali, ed aveva delegato questa fase dell'educazione di Aillas a Tauncy, il suo amministratore, un veterano di molte campagne. Aillas aveva imparato ad usare l'arco, la spada, ed aveva anche appreso la reconditа arte tipica dei banditi Galiziani: il lancio del coltello.

«Questo uso del coltello» affermò Tauncy, «non è né cortese né cavalleresco, ma è piuttosto la risorsa del desperado, la difesa di un uomo che deve uccidere per sopravvivere fino a sera. Un coltello lanciato arriva fino ad una distanza di dieci metri, dopodiché è meglio usare una freccia. In un combattimento a distanza ravvicinata, una serie di coltelli costituisce una compagnia molto confortevole.»

«Inoltre, io preferisco la spada corta all'equipaggiamento pesante usato dai cavalieri a cavallo. Con una spada corta, sono in grado di ferire, o di uccidere, se lo preferisco, un cavaliere in armatura completa nell'arco di mezzo minuto. È la supremazia dell'abilità sulla massa bruta. Ecco, solleva questo spadone a due mani e colpiscimi.»

«Temo che ti potrei tagliare in due» obietto Aillas, sollevando dubbioso l'arma.

«Uomini più forti di te ci hanno già provato, e chi è quello che è ancora qui a parlarne? Quindi, colpiscimi come vuoi!»

Aillas sferrò un colpo, e la lama venne deviata. Tentò ancora, e Tauncy parò il fendente e gli fece volar via di mano lo spadone.

«Un'altra volta!» ordinò Tauncy. «Visto come funziona? Colpo, scivolata, allontani e poi via! Puoi maneggiare la tua arma con tutta la tua forza, ma io interpongo la mia lama, piego e la spada ti sfugge di mano. Allora colpisco dove l'armatura si salda, la mia spada entra e la tua vita esce.»

«È una tecnica utile» commentò Aillas, «specialmente contro i tuoi ladri di polli.»

«Ah! Non trascorrerai a Watershade tutti i tuoi giorni... non adesso che il paese è in guerra. Lascia a me i ladri di polli, ed ora procediamo con la lezione. Stai passeggiando per i vicoli di Avallon, ed entri in una taverna per bere un sorso di vino. Un tizio grande e grosso sostiene che gli hai molestato la moglie e ti aggredisce con il suo coltellaccio. Forza, usa il coltello! Estrai e lancia! Tutto in un unico movimento! Ti fai avanti, estrai il coltello dal collo del villano, lo pulisci sulla manica della sua camicia. Se hai davvero molestato la moglie del morto, liquidala con quattro parole. L'episodio ti ha alquanto smorzato lo spirito, ma un altro marito ti aggredisce da un altro lato. Presto!»

E così la lezione proseguì. Alla fine, Tauncy disse:

«Considero il coltello l'arma più elegante. Anche trascurando la sua efficacia, è un'arma altrettanto bella nel suo moto quanto è efficace nel colpire duramente il bersaglio; si avverte uno spasimo di piacere nel vederla raggiungere il bersaglio con precisione ed in profondità.»

Nella primavera del suo diciannovesimo anno, Aillas si allontanò a cavallo da Watershade, tristemente, ma senza girarsi indietro. La strada gli fece fiancheggiare le paludi lungo il lago, poi lo condusse attraverso il Ceald e nelle colline fino a Green Man's Gap. Qui, Aillas si volse a guardare in direzione del Ceald. Dall'altra parte della pianura, vicino ad un balugi-

nio, che era Janglin Water, si ergeva una macchia scura di alberi che nascondeva le torri squadrate di Watershade. Aillas rimase fermo un momento a contemplare i cari luoghi familiari che si stava lasciando alle spalle, e le lacrime gli salirono agli occhi. Bruscamente, tirò le redini, fece girare il cavallo e percorse la gola ombreggiata dagli alberi scendendo nella Rundle River Valley.

Nel tardo pomeriggio, intravide il Lir dinnanzi a sé, e, poco prima del tramonto raggiunse Hag Harbour, sotto Capo Haze. Si recò immediatamente alla Locanda del Corallo di Mare, dove lo conoscevano bene e dove l'oste gli fornì un buon pranzo ed una comoda camera per la notte.

Il mattino successivo, Aillas cavalcò ad ovest lungo la strada costiera e nel primo pomeriggio raggiunse la città di Domreis. Si soffermò sulle alture che dominavano la città: era una giornata ventosa, e l'aria sembrava trasparente più del consueto, come una sorta di lente che trasmettesse ogni dettaglio con singolare chiarezza. Hob Hook, con una barba di onde schiumanti e bianche che ne orlavano il lato esterno, circondava il porto, ed alla base di Hob Hook sorgeva Castello Miraldra, la sede di Re Granice, con un parapetto che arrivava fino al faro che s'innalzava all'estremità della curva di roccia. Sorto inizialmente come torre di guardia, Miraldra aveva in seguito subito una stupefacente ed intricata serie di ampliamenti: sale, gallerie ed una dozzina di torri di massa ed altezza che variavano senza un preciso disegno.

Aillas scese dalla collina, oltrepassò il Palaeos, un tempio sacro a Gaea, nel quale un paio di ragazzine di dodici anni vestite di bianco accudivano alla sacra fiamma, ed entrò in città, dove gli zoccoli del cavallo risuonarono con forza sulla pavimentazione in pietra delle strade. Oltrepassò i moli, cui erano ancorate una dozzina di navi, superò una fila di negozi e di taverne dalla stretta facciata ed imboccò la strada selciata che portava a Castello Miraldra.

Le mura esterne si ergevano alte e minacciose su Aillas: sembravano più massicce di quanto fosse necessario, ed il portone d'ingresso, fiancheggiato da un paio di barbacani, appariva sproporzionatamente piccolo. Due guardie, con indosso la livrea marrone e grigia di Miraldra, completata da elmetti e corazze di lucido argento, sostavano all'ingresso con le alabarde reclinate in posizione di riposo. Aillas venne riconosciuto dall'alto del barbacane, ed una fanfara si fece sentire: le guardie sollevarono di scatto le alabarde nella posizione eretta di "saluto" mentre il giovane superava il portone.

Nel cortile, Aillas smontò ed affidò le redini del cavallo ad uno stalliere; sir Este, il massiccio siniscalco, ebbe un gesto di stupore mentre lo accoglieva.

«Principe Aillas! Sei venuto da solo, senza seguito?»

«Sono venuto solo, Sir Este, perché così preferivo.»

Sir Este, che era famoso per i suoi aforismi, si lanciò in un ennesimo commento sulla condizione umana.

«È straordinario come coloro che godono dei requisiti annessi alle posizioni di prestigio siano poi i primi ad ignorarli! È come se le benedizioni della Provvidenza fossero speciose e notevoli soltanto quando vengono a mancare. Ah, bene, mi rifiuto di speculare oltre.»

«Confido che tu stia bene e goda dei privilegi del tuo rango.»

«Al massimo! Io nutro, sappilo, la profonda e congenita paura che se mi mettessi a trascurare i miei piccoli privilegi la Provvidenza si farebbe maligna e me li toglierebbe. Vieni, ora, devo provvedere alla tua sistemazione. Il re si trova ad Ardlemouth, dove rimarrà tutta la giornata per ispezionare un nuovo vascello che si dice sia veloce come un uccello.» Il siniscalco fece un cenno ad un valletto. «Conduci il Principe Aillas nella sua camera, provvedi al suo bagno e forniscigli indumenti adeguati alla corte.»

Nel tardo pomeriggio, Re Granice fece ritorno a Miraldra, ed Aillas gli andò incontro nel grande atrio. I due si abbracciarono.

«Come va la salute del mio buon fratello Ospero?»

«Si allontana di rado da Watershade perché l'aria aperta sembra fargli male alla gola. Si stanca facilmente ed a volte respira con difficoltà, al punto da farmi temere per la sua vita.»

«È sempre stato fragile! Tu, comunque, mi sembri abbastanza robusto!»

«Signore, anche tu sembri godere della migliore salute.»

«È vero, ragazzo, e voglio dividere con te il mio piccolo segreto: ogni giorno, a quest'ora, bevo una coppa o due di buon vino rosso. Arricchisce il sangue, chiarifica la vista, addolcisce l'alito e rinvigorisce. I maghi cercano dovunque l'elisir della vita ed invece ce l'hanno già in mano, se solo fossero a conoscenza del nostro piccolo segreto. Eh, ragazzo?» Re Granice assestò ad Aillas una pacca sulla schiena. «Andiamo a rinvigorirci.»

«Con piacere, signore.»

Granice fece strada in un salotto adorno di bandiere, scudi e trofei di guerra. Un fuoco ardeva nel caminetto, e Granice si riscaldò mentre un servo versava il vino in calici d'argento.

Il sovrano fece cenno ad Aillas di sedersi accanto al fuoco.

«Ti ho convocato qui per un motivo. Come principe di sangue, è tempo che ti familiarizzi con gli affari di stato. Il fatto più certo in questa nostra precaria esistenza è che non bisogna mai rimanere statici: nella vita, ognuno di noi cammina su trampoli alti tre metri, e deve muoversi, saltare e provocare agitazione se non vuole cadere. Combatti o muori! Nuota o affoga! Corri se non vuoi essere calpestato!» Granice svuotò in un sorso il suo calice di vino.

«Allora la serenità di Miraldra non è altro che un'illusione?» suggerì Aillas.

«Placidità?» ridacchiò amaramente Granice. «Io non ne so nulla. Siamo in guerra con Lyonesse e con il malvagio Re Casmir: siamo come un piccolo tappo su cui gravi il compito di contenere il liquido racchiuso in una grande botte. Non dirò il numero delle navi da guerra che pattugliano le coste di Lyonesse, perché quel numero è un segreto militare che le spie di Casmir sarebbero ben felici di scoprire, così come io sarei felice di sapere il numero delle spie di Casmir. Sono dovunque, come le mosche in un granaio. Solo ieri ne ho fatte impiccare due, ed i loro cadaveri penzolano in vetta alla Collina del Semaforo. Naturalmente, anch'io ho le mie spie: quando Casmir vara una nuova nave, ne vengo informato ed i miei agenti provvedono ad incendiarla mentre è all'ancora, e Casmir si mangia i denti fino alle gengive. Così procede la guerra: una posizione di stallo fino a che il pigro Re Audry riterrà conveniente intervenire.»

«E poi?»

«E poi? Battaglie e sangue, navi affondate e castelli in fiamme. Casmir è astuto e più flessibile di quanto possa sembrare. Rischia ben poco se il tornaconto non è grande, e, quando si è accorto di non essere in grado di colpirci, ha rivolto i suoi pensieri all'Ulfland Meridionale, cercando di subornare il Duca di Vale Evander. Il complotto non è riuscito, però, ed ora le relazioni fra Casmir e Carfilhiot sono, nel migliore dei casi, corrette.»

«Ed allora che cosa farà adesso?»

«Alla fin fine» replicò Re Granice, con un gesto enigmatico, «se riusciamo a tenerlo bloccato per un tempo sufficientemente lungo, sarà costretto a fare la pace con noi, alle nostre condizioni. Nel frattempo, lui lotta e si contorce, e noi tentiamo di leggere nella sua mente. Lui rimugina perplesso sull'attività delle nostre spie, e noi cerchiamo di osservare il mondo come deve apparire, visto dai parapetti di Haidion. Ebbene, basta con i complotti ed intrighi, per ora. Tuo cugino Trewan è qui da qualche parte: un giovane serio e grave, ma meritevole, spero, dal momento che un gior-

no, se gli eventi seguiranno il loro corso naturale, lui diventerà re. Passiamo in sala da pranzo, dove senza dubbio ci sarà un altro po' di questo nobile Voluspa.»

A cena, il Principe Aillas si trovò seduto accanto al Principe Trewan, che crescendo era diventato un giovane massiccio ed avvenente, sia pure di una cupa bellezza, e dal volto leggermente pesante con scuri occhi rotondi separati da un lungo naso patrizio. Trewan vestiva con cura, in uno stile adeguato al suo rango, e sembrava già anticipare il giorno in cui sarebbe divenuto re, e cioè alla morte di suo padre Arbamet, se Arbamet fosse effettivamente succeduto come re a Granice.

Di solito, Aillas si rifiutava di prendere sul serio Trewan, cosa che faceva irritare il cugino e destava in lui una pesante disapprovazione; in questa occasione, tuttavia, tenne la lingua a freno per poter apprendere il più possibile sulla situazione, e Trewan si dimostrò più che disposto ad istruire il suo bucolico cugino.

«Invero» commentò Trewan, «è un piacere vederti fuori da Watershade, dove il tempo scorre come in un sogno.»

«Abbiamo ben pochi eventi che ci sorprendono» convenne Aillas. «La settimana scorsa, una sguattera è andata a strappare erbacce in giardino ed è stata punta da un'ape: questo è stato l'evento più notevole dell'intera settimana.»

«Le cose procedono diversamente a Miraldra, te lo assicuro. Oggi abbiamo ispezionato una nuova grande nave, che speriamo aumenterà la nostra forza e farà venire un accidente a Casmir. Lo sapevi che vuole allearsi con gli Ska e scatenarli contro di noi?»

«Mi sembra una misura estrema.»

«Proprio così, e Casmir potrebbe non osare tanto. Tuttavia, noi ci dobbiamo preparare per una simile eventualità, e questo è stato il punto di vista che ho espresso durante i consigli.»

«Parlami della nuova nave.»

«Ecco, il modello deriva da quello applicato nei mari sotto le coste arabe. Lo scafo e largo all'altezza del ponte e stretto alla linea di galleggiamento, così da risultare molto stabile. Ci sono due corti alberi, ciascuno dei quali sostiene un pennone molto lungo a metà della sua altezza; un'estremità del pennone scende fino al ponte e l'altra sale in modo da intercettare bene il vento. La nave si dovrebbe muovere con rapidità anche quando c'è solo una leggera brezza, ed in qualsiasi direzione. Ci saranno catapulte a prua ed a prora ed altri congegni per sconfiggere gli Ska. Non appena

possibile, dopo il varo... bada bene che questa è un'informazione segreta... il re mi ha ordinato d'intraprendere una missione diplomatica di grande importanza. Al momento non ti posso dire di più. Cosa ti ha portato qui a Miraldra?»

«Sono venuto per ordine del Re Granice.»

«A che scopo?»

«Non lo so per certo.»

«Ebbene, vedremo» concesse grandiosamente Trewan. «Dirò una parola in tuo favore nel corso del mio prossimo colloquio con Re Granice: ciò potrebbe aiutarti a migliorare le tue prospettive e certo non dovrebbe nuocerti.»

«È gentile da parte tua.»

Il giorno successivo Granice, Trewan, Aillas e parecchi altri uscirono a cavallo da Miraldra, attraversarono Domreis, poi seguirono la costa per tre chilometri verso nord fino ad un cantiere isolato, situato sull'estuario del Tumbling River. Il gruppo superò un cancello custodito, poi procedette lungo un camminamento fino ad una rientranza che una piega del fiume rendeva invisibile dal mare.

«Tentiamo di mantenere le cose segrete» spiegò Re Granice ad Aillas, «ma le spie rifiutano di assecondarci. Vengono dalle montagne per sciamare intorno ai cantieri... Alcune arrivano con una barca, altre tentano di penetrare a nuoto. Noi sappiamo solo di quelle che riusciamo a catturare, ma questo è già di per sé un segno tangibile che continuano a venire, e ci dice qualcosa sulla curiosità che tormenta Re Casmir... ecco là il vascello: i Saraceni chiamano questo tipo d'imbarcazione feluca. Guarda come galleggia! Lo scafo è sagomato come il corpo di un pesce e si muove nell'acqua senza neanche lasciare una scia. Gli attrezzatoli stanno adesso installando gli alberi.» Granice indicò un palo che pendeva da un argano. «L'albero è di pino, che è un legno leggero e resistente. Laggiù ci sono i pennoni, anch'essi di legno di pino rastremato, incollato e rinforzato con filo di ferro e pece in modo da ottenere un'asta molto lunga ed affusolata alle estremità. Non ci sono alberi o pennoni migliori sulla faccia della terra, e fra una settimana li metteremo alla prova. La nave verrà chiamata *Smaadra,* dal nome della dea del mare dei Bithne-Schasiani.[11] Saliamo a bordo.»

Granice fece strada ai due giovani fino alla cabina di poppa.

«Non ci sono le comodità di una nave mercantile, ma questi alloggi sa-

[11] Uno dei popoli che abitarono le Isole Elder nel corso della Terza Era.

ranno sufficienti. Ora, sedetevi là» Accennò ad Aillas e Trewan perché prendessero posto su una panca. «Cameriere, chiama Sir Famet e portaci qualcosa da bere.» Granice sedette a sua volta al tavolo ed osservò i due giovani.' «Trewan, Aillas, ascoltatemi ora con gli orecchi bene aperti: state per intraprendere un viaggio a bordo della *Smaadra.* Normalmente, una nave nuova viene sottoposta ad una serie di controlli di tutte le sue parti e del suo insieme, e vi provvederemo anche questa volta, ma con molta rapidità.»

Sir Famet entrò nella cabina: un uomo robusto con i capelli bianchi ed un volto che sembrava cesellato nella pietra. Salutato laconicamente Re Granice, il nuovo venuto sedette al tavolo.

«Ho ricevuto recenti informazioni da Lyonesse» proseguì il sovrano. «Sembrai che Re Casmir, contorcendosi ed agitandosi come un serpente ferito, abbia inviato una missione segreta a Skaghane, nella speranza di poter utilizzare una flotta di navi Ska, anche solo per proteggere uno sbarco di truppe di Lyonesse sul territorio del Troicinet. Fino ad ora gli Ska non hanno assunto nessun impegno, e naturalmente nessuna delle due parti si fida dell'altra e ciascuna vorrebbe guadagnare qualcosa di più dell'altra dall'accordo eventualmente stretto. Tuttavia, è evidente che il Troicinet si trova di fronte ad un grave pericolo: se verremo sconfitti, le Isole Elder finiranno in mano a Re Casmir, o, cosa ancora peggiore, agli Ska.»

«Sono notizie minacciose» commentò Trewan, con voce tonante.

«Lo sono veramente, e noi dobbiamo prendere delle contromisure. Se la *Smaadra* si comporterà come speriamo, inizieremo immediatamente la costruzione di sei nuovi scafi. In secondo luogo, spero di generare una pressione sia militare che diplomatica, da usare contro Casmir, anche se non nutro molto ottimismo in merito. Comunque, il tentativo non può farci danno alcuno, ed a questo scopo, non appena possibile, manderò la *Smaadra* con a bordo alcuni corrieri prima nel Dahaut, nel Blaloc e nel Pomperol, poi a Godelia ed infine nell'Ulfland Meridionale. Sir Famet comanderà il viaggio e tu, Aillas, e tu, Trewan, sarete suoi aiutanti. È mia intenzione che intraprendiate questo viaggio non per la vostra salute, né per soddisfazione personale e per soddisfacimento della vostra vanità ma a scopo educativo. Tu, Trewan, sei in linea diretta per la successione al trono, e dovrai imparare molte cose a proposito dei combattimenti per mare, della diplomazia e di ciò che accade nelle Isole Elder. Lo stesso vale per Aillas, che deve giustificare il suo rango ed i privilegi di cui gode, prestando servizio a vantaggio del Troicinet.»

«Signore, farò del mio meglio» promise Aillas.

«Ed io non sarò da meno!» dichiarò Trewan.

«Molto bene» annuì Granice. «Ne sono convinto. Durante questo viaggio, ricordatelo bene entrambi, sarete agli ordini di Sir Famet. Ascoltatelo attentamente ed approfittatene per apprendere la sua saggezza. Sir Famet non chiederà il vostro parere, quindi vi prego di tenere per voi le vostre opinioni e le vostre teorie, a meno che vi venga specificatamente richiesto di esternarle. In effetti, durante questo viaggio dovrete dimenticare di essere due principi e vi dovrete comportare come cadetti, privi di esperienza e di abilità, ma ansiosi d'imparare. Mi sono spiegato bene? Trewan?»

«Obbedirò, naturalmente» replicò Trewan, con voce cupa. «Tuttavia, avevo avuto l'impressione...»

«Modifica quell'impressione. E tu cosa mi dici, Aillas?»

«Comprendo alla perfezione, signore.» Aillas non riuscì a reprimere un sorriso. «Farò del mio meglio per imparare.»

«Eccellente. Ed ora andate in giro per la nave, voi due, mentre io parlo con Sir Famet.»

CAPITOLO NONO

L'aria delle prime ore del mattino, antecedenti l'alba, era quieta e fresca, il cielo era colorato di giallo, grigio perla ed albicocca, tinte che si riflettevano sul mare. La nera nave *Smaadra* sbucò fuori dall'estuario del Tumbling River, sospinta dai remi. Ad un chilometro dalla riva, i remi vennero issati a bordo, i pennoni sollevati, le vele tese ed i pateracci alzati. La nave scivolò rapida e silenziosa verso est e ben presto il Troicinet divenne solo un'ombra all'orizzonte.

Aillas, stancatosi della compagnia di Trewan, si spostò a prua, ma Trewan gli andò dietro e colse l'occasione per spiegargli il funzionamento della catapulta di prua, spiegazione che Aillas ascoltò con educato distacco, ben sapendo che esasperazione ed impazienza erano fatiche inutili quando si aveva a che fare con Trewan.

«Essenzialmente, questi apparecchi non sono altro che mostruose balestre» spiegò Trewan, con il tono di voce di chi stia illustrando qualcosa di molto interessante ad un bambino rispettoso. «Il loro raggio operativo è di duecento metri, anche se su una nave in movimento, il movimento stesso riduce la precisione della mira. La parte tensile è laminata in acciaio, frassino e carpine, il tutto unito ed incollato insieme con un metodo segreto.

Gli strumenti possono scagliare arpioni, pietre o palle di fuoco e sono quanto mai efficaci. Verrà il giorno, e vi provvederò personalmente, se sarà necessario, che disporremo di una marina formata da cento navi come queste, armate con dieci catapulte più grandi e più massicce. Ci saranno anche navi di rifornimento ed una nave ammiraglia dotata di alloggi adeguati. Non sono molto soddisfatto del mio alloggio attuale: è un luogo assurdamente ristretto per un personaggio del mio rango.» Trewan si stava riferendo al piccolo ambiente accanto alla cabina di prua in cui era costretto a dormire. Aillas occupava un ambiente simile situato dalla parte opposta della cabina, mentre Sir Famet godeva della relativa comodità della cabina principale.

«Forse» osservò con estrema gravità Aillas, «Sir Famet potrebbe prendere in considerazione la possibilità di scambiare il suo alloggio con il tuo, se tu glielo chiedessi in maniera ragionevole.»

Trewan si limitò a sputare oltre il parapetto: talvolta trovava lo spirito di Aillas un po' troppo acido per i suoi gusti, e per il resto della giornata non disse più nulla.

Al tramonto, i venti calarono quasi del tutto: Sir Famet, Aillas e Trewan cenarono sul ponte posteriore, sotto la grande lanterna di bronzo. Dopo aver bevuto un po' di vino rosso, Sir Famet divenne meno taciturno.

«Ebbene» chiese, con fare quasi espansivo, «come va il viaggio?»

Trewan presentò subito una serie di stizzose lamentele mentre Aillas lo osservava e lo ascoltava con profonda meraviglia, domandandosi come potesse suo cugino essere tanto insensibile.

«Va abbastanza bene, o almeno così suppongo» disse Trewan, «anche se c'è spazio per una serie di miglioramenti.»

«Davvero?» domandò Sir Famet, senza eccessivo interesse. «Come mai?»

«In primo luogo, il mio alloggio è intollerabilmente ristretto: il progettista della nave avrebbe potuto fare di meglio. Aggiungendo tre o quattro metri alla lunghezza della nave avrebbe potuto fornire due confortevoli cabine invece di una, e certo anche un paio di dignitosi bagni.»

«Vero» commentò Sir Famet, fissando il suo boccale di vino. «E con l'aggiunta di altri nove metri ti saresti potuto portare dietro valletti, parrucchieri e concubine. Che altro ti disturba?»

Trewan, assorto nelle sue lamentele, non si accorse del tenore dell'osservazione.

«Trovo che l'equipaggio sia troppo trasandato. Gli uomini si vestono

come vogliono, mancano di disciplina, non sanno nulla di quel che è la correttezza nei modi e non prendono in nessuna considerazione il mio rango.... Oggi, mentre stavo ispezionando la nave, mi sono sentito dire "Togliti di mezzo, signore, sei d'impiccio"... come se fossi uno scudiero.»

Neppure un muscolo del duro volto di Sir Famet si mosse, ed il capitano, dopo aver riflettuto sulla risposta da dare, replicò:

«Sul mare, come sul campo di battaglia, il rispetto non è una cosa che sorge automaticamente: deve essere guadagnato. Tu sarai giudicato in base alla tua competenza e non alla tua nascita, e di questo io sono soddisfatto. Scoprirai che un marinaio ossequioso, così come un soldato troppo rispettoso, non è l'uomo che più vorresti aver vicino durante una battaglia o in una tempesta.»

Sia pure un po' intimidito, Trewan continuò a sostenere il proprio punto di vista.

«Tuttavia, un'adeguata deferenza è alla fin fine importante lo stesso. Altrimenti autorità ed ordine vanno perduti e noi finiremmo per comportarci come animali selvatici.»

«Questo è un equipaggio scelto, e scoprirai che sono uomini disciplinati quando si presenterà l'occasione giusta.» Sir Famet si eresse sulla propria sedia. «Forse vi dovrei dire qualcosa in merito alla nostra missione. Lo scopo apparente è quello di concludere una serie di vantaggiosi trattati, ma sia Re Granice che io rimarremmo sorpresi se questo si verificasse davvero. Tratteremo con persone di rango superiore al nostro, di disposizione d'animo molto svariata e tutte cocciutamente ancorate alle loro concezioni. Re Deuel del Pomperol è un appassionato ornitologo, Re Milo di Blaloc beve di solito quasi un quarto di litro di acquavite prima ancora di alzarsi al mattino. La corte di Avallon è satura di intrighi erotici e la prima concubina di Re Audry ha più influenza sul sovrano che il Lord Generale, Sir Ernice Propyrogeros. La nostra politica è di conseguenza flessibile, e speriamo almeno di ottenere un educato interesse e di far avvertire quanto grande sia il nostro potere.»

«Perché accontentarsi di mezze misure e di modesti risultati?» domandò, accigliato, Trewan. «Spero nel corso delle mie trattative di riuscire ad ottenere vantaggi che si avvicinino al massimo sperabile e suggerirei di progettare le nostre strategie soprattutto su questi termini.»

Sir Famet, reclinando all'indietro il capo, indirizzò un tenue e freddo sorriso al cielo serale e vuotò il suo calice di vino.

«Re Granice ed io abbiamo stabilito strategie e tattiche da seguire» re-

plicò poi, posando il calice sul tavolo con un tonfo. «E noi ci atterremo a queste procedure.»

«Naturalmente. Tuttavia, due menti sono meglio di una» obiettò Trewan, ignorando Aillas come se non fosse presente. «Ed è chiaro che esiste la possibilità di effettuare varianti agli accordi prestabiliti.»

«Quando le circostanze lo raccomanderanno, mi consulterò con il Principe Aillas e con te, dal momento che Re Granice ha previsto per entrambi questo tipo di addestramento. Parteciperete ad alcune delle discussioni, ed in queste occasioni ascolterete ma non parlerete mai, a meno che non vi dica io di farlo. È chiaro, Principe Aillas?»

«Assolutamente, signore.»

«Principe Trewan?»

Trewan eseguì un breve inchino, e subito tentò di mitigarne l'effetto con un gesto soave.

«Naturalmente, signore, noi siamo ai tuoi ordini. Io non tenterò di anteporre la mia personale visione della situazione, ma spero tuttavia che mi terrai al corrente di tutti i negoziati e degli impegni contratti, dal momento che sono io che dovrò un giorno eventualmente affrontare le conseguenze.»

«Quanto a questo, Principe Trewan, farò del mio meglio per soddisfarti» replicò Sir Famet con un freddo sorriso.

«In questo caso» dichiarò Trewan con calore, «non c'è altro da dire.»

Verso la metà del mattino successivo un'isoletta apparve a babordo. A circa quattrocento metri di distanza da essa le vele vennero abbassate e la nave rallentò; Aillas si recò allora dal nostromo, che era fermo accanto al parapetto.

«Perché ci stiamo fermando?»

«Laggiù c'è Mlia, l'isola dei tritoni. Guarda con attenzione: talvolta è possibile scorgerli sulle rocce più basse o addirittura sulla spiaggia.»

Una zattera fatta di legno di scarto venne issata sulla piattaforma di carico, e su di essa furono fissati vasi di miele e pacchi di uva passa ed albicocche secche. La zattera venne quindi calata in mare e lasciata andare alla deriva. Guardando in basso attraverso l'acqua limpida, Aillas distinse un saettare di pallide sagome, un volto circondato da capelli fluttuanti. Era una faccia strana e stretta, con limpidi occhi neri, un naso lungo e sottile ed un'espressione selvaggia, o forse avida o eccitata o allegra: Aillas non aveva nel proprio bagaglio di esperienze mezzi adeguati per riuscire a decifra-

re un'espressione come quella.

Per alcuni minuti, la *Smaadra* fluttuò immobile sull'acqua, mentre la zattera si allontanava dapprima con lentezza, poi in modo sempre più deciso, procedendo a piccoli balzi in direzione dell'isola.

«Che accadrebbe se andassimo su quell'isola portando i nostri doni?» domandò ancora Aillas al nostromo.

«Chi può dirlo, signore? Se tu osassi remare fino a quell'isola senza portare alcun dono, certo andresti incontro alla sfortuna. È saggio trattare il popolo del mare con cortesia: dopo tutto, il mare gli appartiene.»

Ed ora, è tempo di muoverci. Ehi, laggiù! Tendete le vele, muovete il timone! È ora di sollevare un po' di spuma!

Trascorsero i giorni, ci furono approdi e partenze. In seguito, Aillas rammentò gli eventi di quel viaggio come un complesso di suoni, voci, musiche, un insieme di facce e sagome, di elmetti ed armature, di cappelli e bei vestiti, di odori sgradevoli e profumi, di personalità ed atteggiamenti, di porti e moli, di ancoraggi e strade. Ci furono ricevimenti, udienze, banchetti e balli.

Aillas non era in grado di sistemare l'impressione suscitata dalle loro visite, anche se aveva la sensazione che fosse buona, dal momento che era impossibile non avvertire l'integrità e la forza che emanavano da Sir Famet e che Trewan per lo più teneva a freno la lingua.

I diversi sovrani furono uniformemente evasivi, e non vollero assumere alcun impegno. Il beone re del Blaloc, Milo, fu abbastanza sobrio da puntualizzare:

«Laggiù si levano le fortezze di Lyonesse, contro le quali la marina del Troicinet non può esercitare nessuna pressione.»

«Signore, è nostra speranza che, come alleati, riusciremo a diminuire la minaccia costituita da quelle fortezze.»

Re Milo rispose solo con un gesto malinconico e si portò alla bocca un recipiente colmo di acquavite.

Il folle Re Deuel di Pomperol si tenne altrettanto sul vago. Per poter avere udienza, la delegazione del Troicinet dovette viaggiare fino al palazzo estivo di Alcantade, attraversando una contrada bella e prospera. La gente del Pomperol, lungi dal risentirsi della follia ossessiva del sovrano, si divertiva e non solo tollerava le sue pazzie, ma addirittura le incoraggiava.

Del resto, la pazzia di Re Deuel era abbastanza innocua: il sovrano provava un eccessivo amore per gli uccelli ed indulgeva in assurde fantasie,

alcune delle quali era in grado di realizzare in virtù dei suoi poteri di monarca. Appioppava ai suoi ministri titoli come Lord Cardellino, Lord Beccaccino, Lord Pavoncella, Lord Doliconice, Lord Tanagra. I suoi duchi erano Duca Cutrettola, Duca Chiurlo, Duca Sterna dalla Cresta Nera, Duca Usignolo. I suoi editti proibivano di mangiare uova in quanto questo era "un atto di crudele ed assassina delinquenza, soggetto a terribili e severe punizioni".

Alcantade, la residenza estiva, era apparsa a Re Deuel in sogno, ed il sovrano, non appena destatosi, aveva convocato i suoi architetti ed aveva ordinato loro di rendere reale il sogno. Come era immaginabile, Alcantade era una costruzione fuori dal comune, ma nondimeno un luogo dal fascino insolito, luminoso, fragile, dipinto in colori allegri, con alti tetti disposti a svariati livelli.

Giunti ad Alcantade, Sir Famet, Aillas e Trewan scoprirono Re Deuel che riposava a bordo della sua barca dalla testa di cigno, sospinta lentamente sul lago da una dozzina di ragazze vestite di piume bianche.

Finalmente, Re Deuel si decise a venire a riva: un ometto olivastro di mezz'età, che accolse gli inviati in maniera cordiale.

«Benvenuti! Benvenuti! È un piacere incontrare alcuni cittadini del Troicinet, una terra di cui ho sentito dire grandi cose. Il colimbo dal grande becco fra il nido lungo le rive rocciose ed il picchio si sazia con le ghiande delle vostre splendide querce. I grandi gufi cornuti del Troicinet sono famosi dovunque per la loro maestosità. Confesso di avere una passione per gli uccelli che ci deliziano con la loro grazia ed il loro coraggio. Ma basta con i miei entusiasmi: cosa vi conduce ad Alcantade?»

«Maestà, siamo inviati del Re Granice, e portiamo il suo serio messaggio. Quando ti sentirai disposto, te lo esporrò.»

«Quale momento migliore di questo? Cameriere, portaci qualche rinfresco. Ci siederemo a quel tavolo laggiù. Riferisci pure il tuo messaggio.»

«Molto bene, signore. Ti citerò alcuni eventi che preoccupano Re Granice del Troicinet.»

Sir Famet parlò, e Re Deuel lo ascoltò con la testa reclinata da un Iato. Sir Famet concluse la sua esposizione dicendo:

«Questi, signore, sono i pericoli che ci minacciano tutti... in un futuro non molto distante.»

«Pericoli, dovunque pericoli!» commentò Re Deuel con una smorfia. «Sono assalito da ogni lato, tanto che di rado riesco a riposare la notte.» La voce del sovrano si fece nasale, poi il Re prese ad agitarsi sulla sedia men-

tre parlava. «Ogni giorno sento una dozzina di pietose invocazioni di protezione. Difendiamo tutto il confine settentrionale dai gatti, dagli ermellini e dai furetti impiegati da Re Audry. Anche i Godeliani sono una minaccia, sebbene i loro nidi si trovino a circa quattrocento chilometri di distanza, perché allevano ed addestrano i falconi cannibali, ciascuno dei quali è un traditore della sua razza. Ad ovest c'è una minaccia ancora più temibile, ed alludo al Duca Faude Carfilhiot, che respira aria verde. Come i Godeliani, anche lui caccia con il falcone, usando un uccello contro gli altri uccelli.»

«Tuttavia» protestò Sir Famet, con voce tesa, «tu non devi temere alcun assalto diretto! Tintzin Fyral si trova molto al di là della foresta.»

«Devo ammettere che è un lungo giorno di volo» convenne Re Deuel, scrollando le spalle, «ma dobbiamo affrontare la realtà. Ho definito Carfilhiot un fellone, e lui non ha osato replicare, per tema dei miei possenti artigli. Ed ora si rintana nel suo covo progettando le azioni peggiori.»

Ignorando la fredda occhiata in tralice degli occhi azzurri di Sir Famet, il Principe Trewan intervenne energicamente nella conversazione.

«Perché non porre la forza di quegli artigli al fianco di quella degli altri uccelli tuoi compagni? Il nostro stormo condivide la tua opinione in merito a Carfilhiot ed al suo alleato, Re Casmir. Insieme, potremmo respingere i loro attacchi con possenti colpi di artigli e di becco.»

«Vero. Un giorno assisteremo alla formazione di una simile forza possente, ma nel frattempo ognuno deve contribuire come può. Ho intimidito lo squamoso Carfilhiot e sfidato i Godeliani e non concedo pietà agli assassini di uccelli di Re Audry. Voi siete pertanto liberi di aiutarci contro gli Ska e di spazzarli dal mare. Ciascuno farà la sua parte: io nell'aria e voi fra le onde dell'oceano.»

La *Smaadra* giunse ad Avallon, la più grande ed antica città delle Isole Elder, un luogo di grandi palazzi, completo di università, teatri ed un enorme bagno pubblico. C'erano una dozzina di templi eretti per celebrare la gloria di Mithra, Dis, Giove, Jeovah, Lug, Gaea, Enlil, Dagon, Baal, Crono e il Dio dalle tre teste dell'antico pantheon Hibrasiano. Il Somrac lam Dor, una massiccia struttura a cupola, ospitava il sacro trono Evandig e la tavola Cairbra an Meadhan, oggetti la cui custodia aveva nei tempi remoti legittimato l'ascesa in carica dei re d'Hybras.[12]

[12] La tavola, Cairbra an Meadhan, era divisa in ventitré segmenti, ciascuno intagliato con caratteri ormai illeggibili e che dovevano indicare i nomi dei ventidue nobili al servizio del favoloso Re Mahadion. Anni più

Re Audry fece ritorno dalla sua dimora estiva a bordo di una carrozza tinta in oro e scarlatto e trainata da sei unicorni bianchi, e quello stesso pomeriggio concesse udienza agli emissari del Troicinet. Era un uomo alto e saturnino, dal volto di una bruttezza affascinante, noto per le sue avventure amorose, e che si diceva fosse percettivo, indulgente verso se stesso, vanesio ed occasionalmente crudele. II sovrano accolse con modi urbani i Troicinesi e li mise a loro agio. Sir Famet riferì il suo messaggio mentre Re Audry se ne stava appoggiato all'indietro sui cuscini, gli occhi semichiusi, accarezzando il gatto bianco che gli si era accoccolato in grembo.

«Sire» concluse Sir Famet, «questo è il messaggio che tramite me ti invia Re Granice.»

«È una proposta che ha molte facce ed ancor più asperità» commentò Re Audry. «Sì! È naturale che io desideri profondamente che Casmir e le sue ambizioni vengono stroncati, ma prima di impegnare ricchezze, armi e sangue in un simile progetto devo assicurarmi di avere i fianchi protetti. Se solo distogliessi gli occhi un momento, i Godeliani piomberebbero su di me dal nord, seminando saccheggi, prendendo schiavi e bruciando. L'Ulfland Settentrionale è una distesa selvaggia e gli Ska si sono insediati sul suo litorale: se m'impegnassi nell'Ulfland Settentrionale contro gli Ska, Casmir mi sarebbe subito addosso» rifletté per un momento, poi aggiunse: «Il candore è uno strumento politico così poco adeguato, che noi tutti indietreggiamo d'impulso dinnanzi alla verità, ma in questo caso tanto vale che vi parli sinceramente: io ho tutto l'interesse che Lyonesse ed il Troicinet mantengano l'attuale posizione di stallo.»

«Gli Ska divengono ogni giorno più forti nell'Ulfland Settentrionale. Anche loro nutrono grandi ambizioni.»

«Io li tengo a freno con la mia fortezza di Poëlitetz. Prima vengono i Godeliani, poi gli Ska ed infine Casmir.»

«E se nel frattempo Casmir conquistasse il Troicinet con l'aiuto degli Ska?»

«Sarebbe un disastro per entrambi. Combattete dunque con valore.»

Dartweg, Re dei Celti Godeliani, ascoltò le parole di Sir Famet con ponderosa e blanda cortesia.

«Questa è la situazione come la vediamo da Troicinet» concluse Sir Famet. «Se le cose andranno secondo le speranze di Re Casmir, le truppe di

---

tardi, un'altra tavola fabbricata secondo lo stile di Cairbra an Meadhan sarebbe stata celebrata come la Tavola Rotonda di Re Artù

Lyonesse invaderanno infine anche la Godelia, e voi sarete distrutti.»

Re Dartweg si tirò la barba rossa, ed un Druido si chinò a mormorargli qualcosa nell'orecchio. Il sovrano annuì e si alzò in piedi.

«Non possiamo risparmiare i Dahautesi in modo che essi possano conquistare Lyonesse, perché dopo ci attaccherebbero con forze maggiori. No! Dobbiamo salvaguardare i nostri interessi!»

La *Smaadra* continuò a navigare, attraverso giorni illuminati dal sole e notti splendenti di stelle. Superò Dafdilly Bay, aggirò Capo Tawgy ed entrò nel Mare Stretto, incontrando vento propizio e sollevando un'onda spumosa a prua; poi si diresse a sud, oltrepassando Skaghane e Frehane e dozzine di altre isole più piccole, luoghi circondati di alture e coperti di foreste, brughiere e rocce, abitati da moltitudini di uccelli marini e dagli Ska. In svariate occasioni, navi Ska vennero avvistate, come anche barconi più piccoli, imbarcazioni mercantili provenienti da Irlanda, Cornovaglia, Aquitania o Troicinet, a cui gli Ska permettevano di solcare il Mare Stretto. Le navi Ska non fecero alcun tentativo di avvicinarsi, forse perché era chiaro che la *Smaadra* era in grado di lasciarle indietro con l'aiuto del vento fresco.

La *Smaadra* trascurò Oaldes, dove il malato Re Oriante manteneva una parvenza di corte, e proseguì alla volta dell'ultimo porto che avrebbe toccato, Ys, alla bocca del fiume Evander, dove i Quaranta Intendenti preservavano l'indipendenza di Ys contro Carfilhiot.

Sei ore prima dell'arrivo ad Ys il vento calò leggermente e questa volta una lunga nave Ska, sospinta da remi e da una vela quadrata rossa e nera, si fece avanti, cambiando rotta non appena avvistò la *Smaadra* che, impossibilitata a distanziare l'avversaria, si preparò alla battaglia. Le catapulte furono predisposte ed armate, vennero approntati bracieri assicurati ad aste, e schermi protettivi contro le frecce furono issati lungo le murate.

La battaglia si concluse rapidamente. Dopo qualche scarica di frecce, la nave Ska si avvicinò per lanciare i rampini di abbordaggio. I Troicinesi ricambiarono le scariche di frecce, quindi scagliarono con precisione un braciere assicurato ad un'asta sulla lunga nave, dove il proiettile esplose facendo scaturire una terribile fiamma gialla. Ad una distanza di trenta metri, quindi, le catapulte della *Smaadra* distrussero con tutta tranquillità la nave avversaria. La nave del Troicinet rimase ferma sul posto per raccogliere i superstiti, ma gli Ska non fecero alcun tentativo per nuotare od allontanarsi dallo scafo della loro nave che stava affondando sotto il peso del bottino

che conteneva.

Il comandante Ska, un uomo alto dai capelli neri sormontati da un elmo a tre punte e con una veste bianca sulle scaglie dell'armatura, rimase immobile sul ponte di prua e sprofondò con la sua nave.

A bordo della *Smaadra* vi furono ben poche perdite, che sfortunatamente inclusero però anche Sir Famet, che era stato colpito in un occhio da una delle frecce della prima scarica, ed ora giaceva morto sul ponte di prua, con l'asta della freccia che gli sporgeva dalla testa e si levava su di lui di mezzo metro.

Il Principe Trewan, considerandosi il secondo membro della delegazione per importanza di grado, assunse il comando della nave.

«Seppellite in mare i nostri onorati morti» ordinò al capitano. «I riti funebri dovranno attendere il nostro ritorno a Domreis. Procederemo quanto prima alla volta di Ys.»

La *Smaadra* si avvicinò ad Ys dal mare. All'inizio non fu visibile nulla, se non una fila di basse colline parallele alla riva, poi, come ombra incombente nella foschia, apparve la sagoma elevata e compatta del Teach tac Teach.[13]

Un'ampia spiaggia chiara brillava sotto la luce del sole, con una lucente striscia di spuma che l'orlava. Finalmente, comarve la bocca del Fiume Evander che costeggiava un isolato palazzo bianco che sorgeva sulla spiaggia e che colpì l'attenzione di Aillas per la sua aria di segretezza e la sua architettura insolita, diversa da qualsiasi altra avesse mai visto.

La *Smaadra* entrò nell'estuario dell'Evander, e le aperture nel fogliame scuro che ricopriva le colline rivelarono la presenza di altri palazzi bianchi, su una serie di terrazze che si elevavano una sull'altra. Era chiaro che Ys era una città ricca ed antica.

La *Smaadra* si accostò alla gettata e si ancorò a pali di legno intagliati in modo da rappresentare busti di tritoni, dopodiché Trewan, Aillas ed un paio di ufficiali della nave balzarono a terra, senza però che nessuno notasse la loro presenza.

Trewan aveva da tempo assunto il completo comando del viaggio, e, per mezzo di una serie di cenni e di segnali, aveva fatto comprendere che Aillas occupava, nel contesto della situazione attuale, una posizione identica a quella dei due ufficiali, come membro del suo seguito. Aillas, amaramente

[13] Letteralmente: "picco sul picco", in una delle lingue parlate dai precursori.

divertito, aveva accettato la cosa senza commenti: dopo tutto, il viaggio era quasi al termine, e Trewan, per il meglio o per il peggio, sarebbe diventato il futuro sovrano del Troicinet.

Dietro comando di Trewan, Aillas fece alcune domande ed il gruppo venne indirizzato al palazzo di Lord Shein, il Primo Intendente di Ys. La strada li condusse per quattrocento metri su per il pendio di una collina, da una terrazza all'altra e sempre all'ombra di alti alberi.

Lord Shein ricevette i quattro emissari del Troicinet senza mostrare sorpresa o profondersi in manifestazioni di entusiasmo, e Trewan si occupò di fare le presentazioni.

«Signore, io sono Trewan, Principe alla Corte di Miraldra e nipote di Re Granice di Troicinet. Questi sono Sir Leves e Sir Elmoret, e qui c'è mio cugino, il Principe Aillas di Watershade.»

«Per favore, sedete» li invitò Lord Shein, accogliendo con formalità le presentazioni. Indicò loro le sedie e fece cenno ai servi di portare rinfreschi. Lui rimase in piedi. Era un uomo snello dalla pelle olivastra e nei primi anni dell'età matura, con capelli scuri ed un portamento elegante come quello di un mitico danzatore dell'aurora. La sua intelligenza era palese e le sue maniere, per quanto cortesi erano talmente in contrasto con i modi sentenziosi di Trewan da farlo apparire quasi frivolo.

Trewan spiegò il compito della delegazione come aveva sentito fare a Sir Famet nelle occasioni precedenti, anche se ad Aillas parve che questa fosse un'interpretazione errata e priva dì sensibilità delle condizioni di Ys, presa fra Faude Carfilhiot, che incombeva su Vale Evander a soli trenta chilometri di distanza, e gli Ska che si facevano vedere quasi quotidianamente al largo della gettata.

Shein, con un mezzo sorriso, scosse il capo e pose fine alla breve vita delle proposte avanzate da Trewan.

«Devi comprendere che Ys costituisce una sorta di caso a sé. Normalmente, noi siamo soggetti all'autorità del Duca di Vale Evander, che a sua volta è suddito ossequioso di Re Oriante, il che significa in pratica che noi obbediamo agli ordini di Carfilhiot ancor meno di quanto lui faccia con Re Oriante. In effetti, non gli obbediamo affatto. Noi siamo distaccati dalla politica delle Isole Elder. Re Casmir, Re Audry, Re Granice esulano tutti dal raggio delle nostre preoccupazioni.»

«Eppure» esclamò, incredulo, Trewan, «voi sembrate vulnerabili da entrambi i lati, per mano di Carfilhiot e degli Ska.»

«Noi siamo Trevenas» replicò Shein con un sorriso, demolendo la con-

cezione di Trewan, «come lo è anche tutta la popolazione della valle. Carfilhiot può contare solo su un centinaio di uomini ai suoi ordini, e, anche se in caso di bisogno può raccogliere fino a duemila uomini fra la gente della valle, non se ne potrebbe mai servire per attaccare Ys.»

«E che dire degli Ska? Potrebbero invadere la città in qualsiasi momento.»

«Noi Trevenas siamo una razza antica» lo contraddisse ancora una volta Shein, «antica quanto gli Ska, che non ci attaccherebbero mai.»

«Non riesco a comprenderlo» borbottò Trewan. «Siete maghi, forse?»

«Parliamo di altro. Avete intenzione di tornare presto a Troicinet?»

«Subito.»

«Senza offesa» continuò Shein, osservando scherzosamente il gruppo, «ma sono perplesso che Re Granice mandi quella che sembra una delegazione di persone piuttosto giovani ad occuparsi di affari tanto importanti. Soprattutto se si considerano i particolari interessi del re, qui nell'Ulfland Meridionale.»

«Di che specie d'interessi si tratta?»

«Non è chiaro? Se il Principe Quilcy dovesse morire senza eredi, Granice è il prossimo erede legittimo, grazie alla linea di parentela che parte da Danglish, duca dell'Ulfland Meridionale, che era nonno del padre di Granice ed anche nonno di Oriante. Ma voi dovete essere al corrente di questo.»

«Certo» replicò Trewan. «È ovvio che ci teniamo al corrente di questioni del genere.»

«E naturalmente, sei informato sulle nuove circostanze che si sono verificate nel Troicinet?» Shein stava ora sorridendo apertamente.

«È naturale» affermò Trewan. «Stiamo infatti per tornare a Domreis.» Si alzò in piedi e s'inchinò con fare rigido. «Mi rincresce che tu non possa assumere un atteggiamento più positivo.»

«Così dovrà bastare. Vi auguro un piacevole viaggio fino in patria.»

Gli emissari del Troicinet tornarono alla nave attraverso le vie di Ys.

«Cosa poteva intendere quando ha parlato delle "nuove circostanze che si sono verificate nel Troicinet"?» borbottò Trewan.

«Perché non glielo hai chiesto?» domandò Aillas, con voce studiatamente impersonale.

«Perché ho preferito non farlo» scattò Trewan.

Quando raggiunsero la gettata, notarono un barcone troicinese che era appena arrivato e si stava ancorando proprio in quel momento, e Trewan si

arrestò di scatto.

«Scambierò due parole con il capitano. Voi tre preparate la *Smaadra* in modo che si possa salpare senza perdere tempo.»

I tre tornarono a bordo. Dieci minuti più tardi, Trewan lasciò il barcone e si avviò lungo il molo con passo lento e pensoso. Prima d'imbarcarsi, si volse a guardare in direzione di Vale Evander, quindi si girò con lentezza e sali sulla *Smaadra.*

«Quali erano le nuove circostanze?» gli chiese Aillas.

«Il capitano non è stato in grado di dirmi nulla.»

«Sembri improvvisamente molto cupo.»

Trewan serrò le labbra ma non fece commenti, mentre scrutava l'orizzonte.

«La sentinella del barcone ha avvistato una nave pirata. Dovremo stare bene in guardia.» Distolse lo sguardo ed aggiunse: «Non mi sento affatto bene. Devo riposare.» E si allontanò con passo strascicato in direzione della cabina di poppa che occupava da quando Sir Famet era morto.

La Smaadra abbandonò il porto. Mentre oltrepassavano il bianco palazzo sulla riva, Aillas, fermo sul ponte di poppa, notò una donna che era uscita sulla terrazza. La distanza ne confondeva i lineamenti, ma il giovane riuscì a distinguere lunghi capelli neri e, dal portamento o da qualche altra sfumatura, intuì che doveva essere una donna avvenente. Sollevò il braccio in un gesto di saluto, ma la donna non fece nessun cenno di risposta, e, voltatasi, rientrò nel palazzo.

La *Smaadra* s'inoltrò in mare aperto, mentre le sentinelle scrutavano l'orizzonte e riferivano che non c'erano altre navi in vista: il vascello pirata, se davvero era esistito, non si scorgeva da nessuna parte.

Trewan non ricomparve sul ponte fino al mezzogiorno dell'indomani: il suo malessere, quale che ne fosse stata la fonte, era scomparso e sembrava godere nuovamente di buona salute, anche se appariva un po' pallido e tirato. A parte poche parole rivolte al capitano per informarsi dell'andamento della nave, non parlò con nessuno e fece ben presto ritorno in cabina, dove il cameriere gli portò un pranzo a base di carne bollita e porri.

Un'ora prima del tramonto, comparve di nuovo sul ponte, guardò il sole basso sul mare e domandò al capitano:

«Perché seguiamo questa rotta?»

«Signore, ci siamo spinti un po' troppo ad est. Se il vento dovesse cadere o mutare direzione, potremmo venire a trovarci pericolosamente vicini a Tark, che ritengo si trovi appena oltre la linea dell'orizzonte.»

«Allora stiamo viaggiando lentamente.»

«Con una certa lentezza, signore, ma in maniera sicura. Non vedo motivo di utilizzare i remi.»

«Sembra così anche a me.»

Aillas cenò insieme a Trewan, il quale divenne d'un tratto ciarliero ed elaborò una dozzina di piani grandiosi.

«Quando sarò Re, mi farò conoscere come "Monarca dei Mari"! Costruirò trenta navi da guerra, ciascuna con un complemento di cento marinai.» Quindi si lanciò in una descrizione dettagliata delle navi che progettava di far costruire. «Allora non c'importerà più un accidente se Casmir si alleerà con gli Ska o addirittura con i Tartari o con i Mammalucchi d'Arabia.»

«È una nobile prospettiva.»

«Casmir intende divenire sovrano di tutte le Isole Elder» continuò Trewan, lanciandosi in piani ancor più elaborati. «Sostiene di discendere da Re Olam. Anche Re Audry avanza le medesime rivendicazioni ed in più possiede Evandig per convalidare le sue pretese. Anch'io posso vantare di discendere da Olam, e se compissi una spedizione e rubassi Evandig, perché non dovrei poter aspirare alle stesse cose?»

«È un'idea ambiziosa» commentò Aillas, e pensò che molte teste sarebbero cadute prima che Trewan riuscisse a concretizzare le sue aspirazioni.

Trewan gli lanciò un'occhiata in tralice da sotto le folte sopracciglia. Svuotò d'un fiato il boccale di vino e si fece di nuovo taciturno. Alla fine, Aillas se ne andò sul ponte di poppa, dove se ne stette appoggiato alla murata ad osservare gli ultimi bagliori del sole ed i loro mobili riflessi sull'acqua. Ancora due giorni ed il viaggio sarebbe finito, e lui non avrebbe più dovuto sopportare Trewan e le sue irritanti abitudini, prospettiva che lo colmava di gioia!... Si staccò dalla murata ed andò a prua, dove gli uomini che non erano di guardia sedevano sotto una lampada accesa, alcuni impegnati in una partita a dadi, ed uno che suonava sul liuto una lamentosa ballata. Rimase là per una mezz'ora, poi si ritirò nella sua stanzetta a poppa.

L'alba trovò la *Smaadra* già dentro lo Stretto di Palisidra; a mezzogiorno, Capo Palisidra, l'estremità occidentale del Troicinet si fece vedere per scomparire subito, e la *Smaadra* prese a solcare le acque del Lir.

Durante il pomeriggio, il vento cadde e la nave fluttuò immobile, con l'alberatura che scricchiolava e le vele che sbattevano. Verso il tramonto, il vento riprese a soffiare, ma da una diversa direzione, ed il capitano mise il timone a tribordo, veleggiando quasi direttamente verso nord.

Trewan espresse vivacemente il proprio scontento.

«In questo modo, non riusciremo mai ad arrivare a Domreis entro domani!»

Il capitano, che si era abituato ai modi di Trewan solo con notevole difficoltà, si limitò a scrollare le spalle.

«Signore, la rotta di babordo ci porterebbe verso i Twirles, "il cimitero delle navi". Il vento ci farà arrivare a Domreis domani, se le correnti non ci spingeranno fuori rotta.»

«Ebbene, che mi dici allora di queste correnti?»

«Sono imprevedibili La marea scorre dentro e fuori dal Lir e le correnti ci possono spingere in una qualsiasi direzione: sono veloci e creano mulinelli nel centro del Lir, cosa che ha spedito molte navi sulle rocce.»

«In questo caso, sta' all'erta! Doppia sentinella!»

«Signore, tutte le misure necessarie sono già state adottate.»

Al tramonto, il vento calò di nuovo, lasciando la *Smaadra* immobile.

Il sole tramontò in una nebbiolina arancione mentre Aillas cenava con Trewan nella cabina di poppa. Trewan sembrava preoccupato, e pronunciò a stento qualche parola durante tutto il pasto, al punto che Aillas fu felice quando poté lasciare la cabina.

Gli ultimi bagliori del sole erano nascosti da un banco di nubi e la notte era buia, anche se le stelle splendevano con vivacità. Una brezza gelida prese improvvisamente a soffiare da sudest, sospingendo la *Smaadra* verso oriente.

Aillas si recò a prua, dove si riposavano i marinai che non erano di turno, e partecipò ad una partita a dadi: perse qualche moneta, vinse per un po' e finì poi per perdere tutto quel che aveva in tasca.

A mezzanotte, ci fu il cambio della guardia ed Aillas tornò a poppa, ma, invece di ritirarsi immediatamente nella sua cuccetta, salì la scaletta che portava al ponte di poppa. La brezza gonfiava ancora le vele e la scia della nave gorgogliava ed era striata di fosforescenza: chinandosi sulla murata, Aillas rimase ad osservare la luce tremolante dell'acqua.

Ci fu un passo dietro di lui, ed una presenza umana. Un paio di braccia lo afferrarono per le gambe, sollevandolo e gettandolo nel vuoto. Aillas ebbe per un breve istante una sensazione di stelle e cielo vorticanti, poi colpì la superficie dell'acqua. Sprofondò sempre più giù nella scia della nave, mentre la sua principale emozione era lo stupore, poi riaffiorò alla superficie. Tutte le direzioni sembravano identiche: dov'era la *Smaadra?* Aprì la bocca per gridare, ma la gola gli si riempì d'acqua. Annaspando e tossendo, chiamò ancora, ma produsse solo uno scoraggiante gracidio. Il

secondo tentativo riuscì meglio, ma fu pur sempre tenue e debole, di poco più forte del grido di un uccello di mare.

La nave era svanita, ed Aillas fluttuava da solo nel centro di un suo cosmo privato. Chi lo aveva gettato in mare? Trewan? Ma perché avrebbe Trewan dovuto fare una cosa simile? Non c'era nessun motivo al mondo. Dunque, chi poteva essere stato?... Le speculazioni gli svanirono dalla mente: erano irrilevanti, come parte di un'altra esistenza. La sua nuova identità era un tutt'uno con le stelle e le onde... Si sentiva le gambe pesanti: agitandosi nell'acqua, riuscì a togliersi gli stivali, lasciandoli andare a fondo, poi si sfilò il giustacuore, anch'esso molto pesante, dopodiché gli riuscì di stare a galla con minor fatica. Il vento soffiava da sud, ed Aillas prese a nuotare in modo che l'aria gli arrivasse alle spalle, il che era più comodo che non avere le onde che gli sbattevano sulla faccia, perché così esse lo sollevavano e lo trasportavano per un tratto con il loro impeto.

Si sentiva a proprio agio, quasi esaltato, anche se l'acqua, dapprima fredda e poi appena tollerabile, si era fatta ora addirittura gelida. In maniera furtiva tanto da essere confortante, prese a sentirsi nuovamente a proprio agio, si sentì in pace: adesso sarebbe stato facile rilassarsi, lasciarsi sprofondare in quel senso di languore.

Se si fosse addormentato, non si sarebbe più risvegliato, e, cosa ancora peggiore, non 'avrebbe più avuto modo di scoprire chi era stato a gettarlo in acqua.

«Io sono Aillas di Watershade!» esclamò.

Prese a muoversi energicamente, nuotando con vigore, ed avvertì di nuovo un freddo fastidioso. Da quanto galleggiava in quelle acque scure? Guardò il cielo e vide che le stelle si erano spostate: Arturo era scomparso, e Vega era bassa ad ovest... Per qualche tempo, il primo livello di consapevolezza sì attenuò ed Aillas conobbe solo un offuscato senso di attenzione che prese a tremolare... Poi qualcosa lo disturbò e fece tornare un tremito di coscienza: il cielo brillava giallo ad oriente, il che significava che l'alba era vicina. L'acqua intorno a lui era nera come ferro, e, da un lato, ad un centinaio di metri di distanza, schiumava contro la base di una roccia. Contemplò la roccia con triste interesse, ma il vento, le onde e la corrente lo trasportarono oltre.

Il rombo gli riempì gli orecchi, avvertì un primo, violento impatto, poi venne risucchiato da un'onda, raccolto e scagliato su qualcosa di crudelmente appuntito. Con braccia intorpidite e dita bagnate, tentò di aggrap-

parsi ad essa, ma un'altra ondata lo trascinò via ancora.

CAPITOLO DECIMO

Durante i regni di Olam I, Grande Re delle Isole Elder, e dei suoi immediati successori, il trono Evandig e la sacra tavola di pietra Cairbra an Meadhan si trovavano ad Haidion. Olam III, il "Vanesio", aveva trasferito poi trono e tavola ad Avallon, atto questo che, insieme alle sue conseguenze, fu il risultato indiretto delle discordie sorte fra i maghi della regione. In quel tempo, i maghi erano otto: Murgen, Sartzanek, Desmëi, Myolander, Baibalides, Widdefut, Coddefut e Noumique.[14] Murgen era considerato il primo degli otto, cosa che non soddisfaceva per nulla gli altri. Sartzanek era in particolare risentito per l'austera inflessibilità di Murgen, mentre Desmëi deplorava le restrizioni da lui poste agli interventi negli affari dello stato, che costituivano il suo principale divertimento.

Murgen si era stabilito a Swer Smod, una vagante dimora di pietra che si trovava solitamente nella parte nordorientale di Lyonesse, là dove il Teach tac Teach digradava verso la Foresta di Tantrevalles. La sua tesi del non intervento era basata sulla convinzione che qualsiasi servizio prestato da un mago ad un suo protetto avrebbe presto o tardi finito per provocare interferenze negli interessi degli altri maghi.

Sartzanek, forse il più capriccioso ed imprevedibile dei maghi, risiedeva a Faroli, nel cuore della foresta ed in quello che era allora il Granducato di Dahaut. Da lungo tempo Sartzanek si risentiva per le proibizioni imposte da Murgen, e vi contravveniva nel modo più flagrante possibile.

Sartzanek era solito effettuare talvolta esperimenti erotici con la strega Desmëi. Ferito dalla derisione di Widdefut, Sartzanek si vendicò con l'Incantesimo dell'Illuminazione Totale, cosicché Widdefut si trovò improvvi-

[14] Ogni volta che i maghi si riunivano, compariva anche un nono personaggio, una sagoma alta avvolta in un lungo manto nero e con un cappello ad ampia tesa che ne nascondeva i lineamenti. Rimaneva sempre nell'ombra e non parlava mai, e, quando ad uno degli altri maghi capitava di guardare il suo volto, scorgeva solo un nero vuoto con un paio di stelle distanti dove avrebbero dovuto esserci gli occhi.

La presenza di questo nono mago (se effettivamente era un mago) generò inizialmente un senso di disagio, ma, con il passare del tempo, e dal momento che la sua presenza non sembrava avere conseguenza alcuna, gli altri otto presero ad ignorarlo, salvo che per occasionali occhiate in tralice.

samente a conoscere tutto lo scibile: la storia di ogni atomo dell'universo, l'evoluzione di otto diverse categorie temporali, le possibili fasi di ogni istante, tutti gli aromi, i suoni, le immagini e gli odori del mondo, come anche le percezioni relative ad altri nove sensi meno comuni. Widdefut rimase paralizzato e non fu più neppure in grado di nutrirsi: rimase immoto, tremante e confuso, fino ad essiccarsi e ad essere disperso dal vento.

Coddefut protestò indignato per la cosa, suscitando in Sartzanek una rabbia tale da indurlo ad accantonare ogni precauzione e a distruggere Coddefut con la piaga delle larve. L'intera superficie del corpo di Coddefut si coprì di uno strato di vermi spesso due centimetri, e l'effetto fu tale che Coddefut perse la ragione e si fece a pezzi da solo.

I maghi sopravvissuti, ad eccezione di Desmëi, esercitarono pressioni tali che Sartzanek non fu in grado di soffocarle: venne compresso all'interno di un palo di ferro alto due metri e largo dieci centimetri con l'effetto che i suoi lineamenti distorti potevano essere individuati solo con un attento esame. Il palo era simile a quello confitto a Twitten's Corner e fu piantato sulla cima del Monte Agon; pare che ogni volta che il fulmine si abbatteva sul palo, i lineamenti di Sartzanek sussultassero e si contorcessero.

Un certo Tamurello si stabilì immediatamente a Faroli, la residenza di Sartzanek, e tutti compresero che si trattava dell'*alter ego*, o scion, dello stesso Sartzanek: sotto certi aspetti, una sua estensione.[15] Come Sartzanek, Tamurello aveva un corpo alto e massiccio, occhi neri, capelli scuri e ricciuti, la bocca piena, il mento rotondo ed un temperamento che si manifestava con violente esplosioni emotive.

La strega Desmëi, che aveva avuto rapporti erotici con Sartzanek, si divertiva ora con il Re Olam III, cui appariva sotto l'aspetto di una creatura femminea coperta di morbida pelliccia nera e con una maschera felina stranamente affascinante. Questa creatura conosceva migliaia di trucchi lascivi, e Re Olam, che era uno sciocco facilmente raggirabile, soccombette alla sua volontà. Per puro atto di disprezzo nei confronti di Murgen, Desmëi persuase Olam a spostare il trono Evandig e la tavola Cairbra an Meadhan ad Avallon.

L'antica tranquillità era svanita, ed i maghi erano giunti ai ferri corti, ciascuno sospettoso nei confronti degli altri, mentre Murgen, freddamente disgustato, si isolava a Swer Smod.

---

[15] Nello stesso modo, era risaputo che Shimrod era un'estensione, o *alter ego* di Murgen, anche se le loro personalità erano separate ed essi erano individui del tutto differenti.

Le Isole Elder attraversarono un periodo difficile. Re Olam, ora completamente folle, tentò di congiungersi con un leopardo, venne dilaniato e morì. Suo figlio, Uther I, un giovanetto timido e fragile, non godeva più del sostegno di Murgen: i Goti sbarcarono sulle coste settentrionali del Dahaut e saccheggiarono l'Isola di Whanish, dove invasero il monastero e bruciarono la biblioteca.

Audry, Granduca del Dahaut, raccolse un esercito e distrusse i Goti nella Battaglia di Hax, ma subì tali perdite che i Celti Godeliani ne approfittarono per spostarsi ad est ed occupare la Penisola di Wysrod. Re Uther, dopo mesi d'indecisione, guidò un esercito contro i Godeliani solo per andare incontro al disastro più completo, nella Battaglia del Guado di Wanwillow, dove rimase ucciso. Suo figlio, Uther II, fuggì a nord verso l'Inghilterra, dove a suo tempo generò Uther Pendragon, padre di Re Artù di Cornovaglia.

I duchi delle Isole Elder si riunirono ad Avallon per scegliere un nuovo re. Duca Phristan di Lyonesse reclamò la sovranità per questioni di ascendenza, mentre l'anziano Duca Audry del Dahaut basò la propria candidatura sul fatto che era in possesso del trono Evandig e della tavola Cairbra an Meadhan. Il conclave si sciolse con acrimonia da parte di tutti i convenuti, ciascun duca fece ritorno in patria e si autonominò Re del proprio territorio.

Invece di uno solo, c'erano adesso dieci regni: Ulfland Settentrionale, Ulfland Meridionale, Dahaut, Caduz, Blaloc, Pomperol, Godelia, Troicinet, Dascinet e Lyonesse.

I nuovi regni trovarono ampio spazio per contendere: Re Phristan di Lyonesse e Re Joel di Caduz, suo alleato, scesero in guerra contro Dahaut e Pomperol. Nella Battaglia di Orm, Re Phristan uccise il vecchio, ma ancora valoroso, Re Audry I e fu a sua volta ucciso da una freccia; la battaglia e la guerra terminarono così con esito incerto, lasciando ciascuna parte carica di odio nei confronti dell'altra.

Il Principe Casmir, noto come "il damerino", combatté durante la battaglia con coraggio, ma senza commettere atti imprudenti e fece ritorno a Città di Lyonesse con il titolo di Re. Immediatamente, abbandonò i suoi atteggiamenti eleganti ed affettati, sostituendoli con un modo di fare duro e pratico, e si concentrò sul compito di rinforzare il proprio regno.

Un anno dopo essere diventato re, sposò la Principessa Sollace di Aquitania, una bella fanciulla bionda con sangue goto nelle vene, il cui comportamento maestoso celava un temperamento solido.

Casmir si considerava un patrono delle arti magiche. In una camera segreta conservava un assortimento di oggetti curiosi e magici, compreso un libro d'incantesimi, scritto con parole inintelligibile ma che brillavano debolmente nell'oscurità. Quando faceva scorrere il dito sulle rune, sentiva diffondersi nella mente una sensazione particolare per ogni incantesimo. Riusciva a tollerare bene uno solo di quei contatti: ripeterlo una seconda volta lo faceva sudare e non osava compiere tre tentativi per timore di perdere il controllo del suo io. Un artiglio di grifone riposava in una cassettina di onice, ed un calcolo biliare espulso dall'Orco Heulamides emanava una puzza particolare. Un piccolo skak[16] giallo se ne stava seduto in una bottiglia, attendendo con rassegnazione il momento in cui sarebbe stato liberato. Ad una parete era appeso un oggetto dotato di un effettivo potere: Persilian, il cosiddetto "Specchio Magico". Quello specchio era in grado di rispondere a tre domande poste dal suo possessore, dopodiché questi lo doveva cedere a qualcun altro perché, se avesse posto una quarta domanda, lo specchio sarebbe stato ben felice di rispondere, ma poi sarebbe stato libero e si sarebbe dissolto nel nulla. Re Casmir aveva già formulato le tre domande, e si riservava la quarta per un'eventuale situazione di emergenza.

Stando alla saggezza popolare, la compagnia dei maghi portava più danno che profitto, ma Casmir, pur essendo ben a conoscenza dell'editto di Murgen, aveva in varie occasioni sollecitato l'aiuto dei maghi Baibaldes e Noumique e di svariati altri maghi di categoria inferiore, però solo per ricevere una serie di dinieghi.

Sentì poi parlare della maga Desmëi, nemica dichiarata di Murgen: fonti affidabili riferivano che la strega si era recata alla Fiera degli Orchetti, evento annuale che le piaceva molto e cui non mancava mai di partecipare.

Casmir si travestì indossando un'armatura azzurra e grigia, accompagnata da uno scudo che esibiva l'emblema di due draghi rampanti, si celò sotto il falso nome di Sir Pendrax, e si recò con poco seguito nella Foresta di Tantrevalles.

Una volta arrivato a Twitten's Corner, scoprì che la locanda conosciuta

---

[16] L'ultimo grado nella gerarchia degli esseri fatati. Al primo posto ci sono le fate, poi i falloy, gli orchetti, i demonietti ed infine gli skak. Nella nomenclatura degli Esseri Fatati, giganti ed orchi sono anch'essi considerati creature magiche, ma di una specie differente. In una terza classe ci sono gli spiriti allegri, gli spiriti fatui e gli hyslop, come anche, secondo alcuni pareri, quists e spiriti dell'oscurità. I Sandestin, gli esseri più potenti di tutti, costituiscono una categoria a se stante.

come "Al Sole Ridente ed alla Luna Piangente" era piena, e fu costretto ad accettare un posto nel granaio. Quattrocento metri più avanti nella foresta, la Fiera degli Orchetti era in pieno svolgimento, ma Desmëi non si vedeva da nessuna parte. Casmir prese ad aggirarsi fra i banchi, trovò parecchie cose che lo interessavano ed acquistò alcuni oggetti con monete d'oro.

Nel tardo pomeriggio, notò una donna alta, dal volto magro, i capelli di un nero azzurrino racchiusi in una reticella d'argento. Indossava un tabarro bianco ricamato in nero e rosso e destò nel Re Casmir (come del resto in tutti gli uomini che la vedevano) una curiosa sensazione di fascino misto a repulsione. Era Desmëi, la maga.

Casmir si avvicinò con cautela alla donna, intenta a discutere con un vecchio furfante che gestiva uno dei banchi. Il mercante aveva i capelli gialli, la pelle olivastra, il naso tagliato e gli occhi simili a pallini di rame: aveva chiaramente sangue di orchetto nelle vene. Sollevò una piuma perché Desmëi l'osservasse.

«Questa piuma» spiegò, «è indispensabile nella conduzione degli affari quotidiani, perché è infallibile nell'individuare gli imbrogli.»

«Stupefacente!» commentò Desmëi, con voce annoiata.

«Non diresti che è una piuma comune prelevata dalla carcassa di una cutrettola azzurra?»

«Sì, morta o anche viva, mi parrebbe.»

«E saresti in errore come un treppiedi scozzese.»

«Davvero? E come si usa questa piuma miracolosa?»

«Non potrebbe esserci nulla di più semplice. Se sospetti un imbroglio una menzogna o una truffa, tocca la persona in questione con la piuma. Se la piuma diventa gialla, i tuoi sospetti saranno confermati.»

«E se la piuma rimane azzurra?»

«Allora la persona con cui stai trattando è sincera ed onesta! Questa piuma eccellente è tua per sei monete d'oro.»

«Credi che sia tanto credulona?» Desmëi scoppiò in una risata metallica. «Evidentemente ti aspetti che sperimenti la piuma su di te e che ti paghi con il mio oro quando l'avrò vista rimanere azzurra!»

«Precisamente! La piuma verificherebbe le mie affermazioni.»

Desmëi prese la piuma e l'avvicinò al naso tagliato dell'uomo: la piuma si tinse di vivido giallo e Desmëi rise nuovamente.

«Proprio come sospettavo! La piuma conferma che sei un imbroglione.»

«Ah, ah! Forse che la piuma non si è comportata esattamente come ti avevo detto? Come posso essere un imbroglione?»

Desmëi osservò accigliata la piuma, poi la gettò sul bancone.

«Non ho tempo per gli indovinelli!»

Con fare altezzoso, si allontanò ed andò ad esaminare una giovane arpia chiusa in gabbia.

«Sei la maga Desmëi?» chiese Casmir, accostandosi a lei un momento dopo.

«E tu chi sei?» replicò Desmëi, concentrando su di lui la propria attenzione.

«Mi chiamo Sir Pendrax e sono un cavaliere errante proveniente dall'Aquitania.»

«E cosa vuoi da me?» Desmëi sorrise ed annui.

«È una questione delicata. Posso fare affidamento sulla tua discrezione?»

«Entro certi limiti.»

«Mi spiegherò senza mezzi termini. Sono al servizio del Re Casmir di Lyonesse, il quale intende riportare il trono Evandig nel luogo che è suo di diritto. A questo scopo, il Re ha bisogno dei tuoi consigli.»

«L'arcimago Murgen ha proibito simili coinvolgimenti con i sovrani.»

«Sei già ai ferri corti con Murgen. Per quanto ancora obbedirai ai suoi ordini?»

«Non per sempre. Come mi potrebbe ricompensare Casmir?»

«Esponi le tue richieste, ed io le riferirò.»

Desmëi si fece di colpo irritabile.

«Di a Re Casmir di venire di persona nel mio palazzo di Ys. Allora parlerò con lui direttamente.»

Sir Pendrax s'inchinò e Desmëi si allontanò; poco dopo, la strega lasciò la fiera, inoltrandosi nella foresta su un palanchino trasportato da sei ombre che correvano.

Prima di partire alla volta di Ys, Casmir rifletté a lungo, perché Desmëi era nota per il caro prezzo cui vendeva i suoi servigi.

Alla fine, fece approntare la galea reale ed in una ventosa ed assolata giornata salpò, aggirando il Capo Farewell e raggiungendo Ys.

Sbarcò sulla gettata di pietra e camminò sulla spiaggia fino al candido palazzo di Desmëi. Trovò la strega su una terrazza che fronteggiava il mare, appoggiata alla balaustra ed in parte nascosta all'ombra di una grande urna di marmo da cui scendevano i tralci di un corbezzolo dolce.

Un cambiamento si era verificato in Desmëi, e Casmir si arrestò, mera-

vigliato dal suo pallore, dalle guance incavate e dal collo scarno; le dita, sottili ed incurvate alle nocche, erano serrate sulla balaustra, e i piedi nei sandali d'argento erano lunghi e sottili e facevano vedere una rete di vene purpuree.

Casmir rimase fermo a bocca spalancata e in posa sgraziata, sentendo di avere di fronte misteri che andavano molto al di là della sua capacità di comprensione. Desmëi gli lanciò un'occhiata in tralice, da cui non trasparivano né sorpresa né piacere per la sua presenza.

«Così, sei venuto.»

Casmir fece uno sforzo piuttosto stentato per recuperare l'iniziativa, che sentiva dover spettare a lui.

«Non mi aspettavi?»

«Sei venuto troppo tardi» si limitò a replicare Desmëi.

«Come mai?» esclamò Casmir, assalito da una nuova preoccupazione.

«Tutte le cose cambiano: non ho più alcun interesse negli affari degli uomini. Le vostre scorrerie e le vostre guerre sono solo un fastidio e disturbano la quiete del paese.»

«Non c'è nessun bisogno di una guerra! Io voglio solo Evandig! Dammi una magia o un mantello che mi nasconda, in modo che possa riprendere Evandig senza una guerra!»

«Sono nota per il modo in cui stipulo i patti.» Desmëi emise una morbida e selvaggia risata. «Sei disposto a pagare il mio prezzo?»

«Qual è il tuo prezzo?»

Desmëi guardò in lontananza, verso l'orizzonte; alla fine, parlò in tono tanto sommesso che Casmir si dovette accostare per poter sentire.

«Ascolta! Ti dirò questo. Fa' contrarre a Suldrun un matrimonio ben ponderato, perché suo figlio siederà su Evandig. E qual è il mio prezzo per questo presagio? Assolutamente nulla, perché il saperlo non ti sarà di alcun aiuto.»

Si volse di scatto e si avviò attraverso una serie di alte arcate verso l'ombrato interno del palazzo. Casmir osservò la sua sagoma sottile farsi sempre più indistinta fino a scomparire, poi attese ancora un momento, immoto sotto il sole, ma non riuscì ad udire altro suono che il frusciare della risacca.

Abbandonò allora il palazzo e fece ritorno alla nave.

Desmëi osservò la galea rimpicciolire sempre più sul mare azzurro. Era sola nel suo palazzo: da tre mesi attendeva una visita di Tamurello, ma il

mago non era venuto, ed il messaggio portato dalla sua assenza era chiaro.

La strega andò nel suo laboratorio, slacciò l'abito e lo lasciò scivolare a terra, poi si osservò allo specchio, scrutando i lineamenti cupi, il corpo ossuto e quasi ermafrodita. Ruvidi capelli neri le coprivano il capo, braccia e gambe erano magre e prive di grazia. Quello era il suo corpo naturale, l'io in cui si sentiva maggiormente a proprio agio, mentre gli altri aspetti richiedevano concentrazione perché non si dissolvessero.

Estrasse dai cassetti una quantità di strumenti e per circa due ore elaborò un grande incantesimo per trasformare se stessa in una massa di plasma che introdusse in un vaso a tre aperture. Il plasma ribollì, si distillò ed emerse dalle aperture per solidificarsi in tre forme. La prima fu quella di una fanciulla di squisita bellezza, con occhi violetti e capelli neri e soffici come il buio di mezzanotte; la fanciulla emanava fragranza di violette e rispondeva al nome di Melanchte.

La seconda forma era maschile e Desmëi, ancora esistente per un trucco temporale sotto forma di un'ombra senziente, la coprì rapidamente per evitare che altri (come Tamurello) ne scoprissero l'esistenza.

La terza forma, una demente creatura che strideva, servì per espellere gli aspetti più ripugnanti di Desmëi. Tremando per il disgusto, la strega si affrettò a soffocare l'orrenda creatura ed a bruciarla in una fornace dove essa si contorse a lungo. Un fumo verde si levò dalla fornace; Melanchte si trasse indietro ma ne aspirò involontariamente una piccola percentuale, mentre la seconda forma, avvolta in un mantello che la nascondeva, inalò il fumo fetido con gusto.

La vitalità fuggì da Desmëi che svanì in una voluta di fumo. Delle tre componenti in cui si era divisa, solo Melanchte, odorosa di violette, rimase nel palazzo; la seconda forma, ancora avvolta nel mantello, venne portata a Vale Evander. La terza era ormai un mucchio di cenere ed un vago fetore che ancora aleggiava nel laboratorio.

CAPITOLO UNDICESIMO

Il letto di Suldrun era stato sistemato nella cappella, sopra il giardino, ed era qui che un'alta ed acida cameriera di nome Bagnold portava la razione quotidiana di cibo, a mezzogiorno esatto. Bagnold era mezza sorda, e parlava tanto poco da dare l'impressione di essere anche muta. La serva aveva inoltre il compito di controllare che Suldrun ci fosse, e, quando non la trovava nella cappella, era costretta a scendere con sua grande irritazione fino

al giardino, cosa che accadeva quasi ogni giorno, dal momento che la ragazza sembrava non accorgersi del passare del tempo.

Dopo qualche tempo, Bagnold si stancò di fare tutta quella fatica, e cominciò a depositare il cesto pieno sui gradini della cappella, prelevando quello vuoto del giorno precedente ed allontanandosi subito, cosa questa che soddisfaceva tanto lei che Suldrun.

Quando se ne andava, Bagnold inseriva una pesante stanga di quercia in sostegni di ferro, sbarrando la porta di legno, anche se Suldrun avrebbe potuto facilmente scalare le colline su entrambi i lati del giardino; la ragazza continuava infatti a ripetere a se stessa che un giorno lo avrebbe fatto, ed avrebbe abbandonato quel luogo per sempre.

Passarono così le stagioni: in primavera ed estate, il giardino era al suo massimo splendore, anche se era sempre avvolto in un'immobilità malinconica. Suldrun imparò a conoscerlo in tutte le ore: nel grigiore dell'alba, quando lo strato di rugiada era più abbondante e gli uccelli lanciavano richiami limpidi e lamentosi, simili ai suoni che si udivano all'inizio del tempo; a notte tarda, quando la luna piena sormontava le nubi e lei sedeva sotto il cedro a guardare il mare le cui onde facevano tintinnare i ciottoli della riva.

Una sera, comparve Fratello Umphred, il volto rotondo raggiante d'innocenza e di buona volontà. Portava un canestro, che collocò sugli scalini della cappella, procedendo poi ad osservare accuratamente Suldrun.

«Meraviglioso! Sei bella come sempre! I tuoi capelli brillano ed hai la pelle luminosa. Come fai a mantenerti tanto pulita?»

«Non lo sai?» replicò Suldrun. «Mi lavo, in quel bacino laggiù.»

Fratello Umphred sollevò le mani in uno scherzoso gesto d'orrore.

«Ma quella è la fonte dell'acqua santa! Hai commesso un sacrilegio!»

Suldrun si limitò a scrollare le spalle ed a girarsi.

Con una serie di gesti allegri, Fratello Umphred si mise a svuotare il cesto.

«Portiamo un po' d'allegria nella tua vita: qui c'è un vino dorato: ne berremo un po'!»

«No. Per favore, vattene.»

«Allora non sei annoiata e scontenta?»

«Niente affatto. Prendi il tuo vino e vattene.»

Fratello Umphred si allontanò in silenzio.

Con il sopraggiungere dell'autunno, le foglie si tinsero di rosso ed il crepuscolo arrivò sempre più presto. Ci fu una serie di tristi e gloriosi tramon-

ti, poi giunsero le piogge ed un freddo vento invernale, che rese la cappella gelida e cupa. Suldrun ammucchiò alcune pietre contro una delle finestre per costruire un focolare ed un camino, ed imbottì l'altra finestra con ramoscelli ed erba. Le correnti che aggiravano il capo gettavano legna sulla spiaggia, e Suldrun la raccoglieva, la faceva asciugare e poi la bruciava nel suo focolare.

Le piogge presero a diminuire, la luce del sole comparve vivida nell'aria fredda e pungente e la primavera si fece imminente. Gli asfodeli comparvero nelle aiuole e gli alberi si vestirono di nuove foghe, mentre nel cielo spuntavano le costellazioni primaverili: Capella, Arturo, Denebola. Nelle mattine di sole cumuli di nubi torreggiavano alti sul mare, e Suldrun aveva l'impressione che il sangue le scorresse più veloce nelle vene ed avvertiva una strana irrequietezza quale non aveva mai provato prima.

I giorni si fecero più lunghi, e le percezioni di Suldrun si acuirono, ogni giornata assunse per lei un aspetto differente, come se appartenesse ad un numero limitato. Cominciò ad avvertire una strana tensione, l'impressione che un evento fosse imminente, e spesso rimase desta a lungo di notte, in modo da poter verificare tutto ciò che accadeva nel suo giardino.

Fratello Umphred le fece un'altra visita. La trovò seduta sui gradini di pietra della cappella, intenta ad abbronzarsi, e la fissò con curiosità: il sole le aveva dorato il volto, le braccia e le gambe e le aveva schiarito alcune ciocche di capelli. Suldrun appariva la serena immagine della buona salute, anzi, pensò Fratello Umphred, appariva quasi felice.

Questo fatto destò i suoi sospetti carnali, e lo indusse a chiedersi se la ragazza si fosse trovata un amante.

«Carissima Suldrun, mi sanguina il cuore quando penso a quanto sei sola ed abbandonata. Come te la passi, dimmi.»

«Abbastanza bene. Mi piace la solitudine. Ti prego non rimanere qui a causa mia.»

Fratello Umphred ridacchiò allegramente e le si sedette accanto.

«Ah, carissima Suldrun...» Mise una mano su quelle di lei, e la ragazza fissò le dita grasse e bianche, umidicce ed eccessivamente amabili. Suldrun mosse la mano e le dita si staccarono con riluttanza. «... io non ti porto solo il conforto cristiano, ma anche una più umana consolazione. Devi comprendere che, pur essendo un prete, sono anche un essere umano, e come tale sono suscettibile alla tua bellezza. Sei disposta ad accettare quest'amicizia che *ti* offro?» La voce di Fratello Umphred si fece morbida ed untuosa. «Anche se si tratta di un'emozione più calda e profonda della

semplice amicizia?»

Suldrun rise cupamente, poi si alzò in piedi e indicò la porta di legno.

«Signore, hai il mio permesso di andartene, e spero che non tornerai.» Poi si volse e discese nel giardino, mentre Fratello Umphred borbottava un'imprecazione allontanandosi.

Suldrun sedette sotto il cedro, fissando il mare.

«Mi domando» chiese a se stessa, «che ne sarà di me. Sono bella, così tutti mi dicono, eppure ciò non mi ha portato altro che disgrazie. Perché mi puniscono, come se avessi fatto qualcosa di male? In qualche modo, mi devo muovere, devo effettuare un cambiamento.»

Dopo il pasto serale, scese a gironzolare fra le antiche rovine, il punto da cui più le piaceva osservare le stelle nelle notti limpide: quella sera, le stelle sembravano particolarmente luminose, e sembravano volersi rivolgere a lei, come meravigliosi bambini colmi di segreti da rivelare... Si alzò in piedi e rimase ad ascoltare: l'aria era satura di un senso d'imminenza, anche se non riuscì a comprendere di cosa si trattasse esattamente.

La brezza notturna era fresca, e Suldrun si ritirò attraverso il giardino: nella cappella, i carboni nel focolare erano ancora ardenti, e lei li ravvivò e vi gettò sopra altra legna secca, riscaldando l'ambiente.

Il mattino successivo, destatasi molto presto, uscì fuori all'alba: vi era uno spesso strato di rugiada sul fogliame e sull'erba, ed il silenzio circostante aveva un che di primitivo. Suldrun attraversò il giardino con lentezza, come una sonnambula, e proseguì fino alla spiaggia. La risacca rimbombava sulla ghiaia, ed il sole sorgente colorava le nubi distanti lungo l'orizzonte. Alla curva meridionale della spiaggia, là dove le onde trascinavano la legna, la ragazza notò un corpo umano che vi si era arenato con la marea. Si arrestò, poi si avvicinò, un passo dopo l'altro, e fissò il corpo con un senso di orrore che si trasformò ben presto in pietà: che tragedia, che una morte tanto gelida si fosse dovuta impadronire di una persona tanto giovane, debole, avvenente... Un'onda smosse le gambe del giovane, e questi artigliò la ghiaia con le dita spasmodicamente protese. Suldrun si lasciò cadere in ginocchio e trascinò il corpo fuori dall'acqua, spingendo lontano dal volto i capelli inzuppati. Le mani erano insanguinate, e vi erano escoriazioni sul capo.

«Non morire!» sussurrò Suldrun. «Ti prego, non morire!»

Le palpebre tremolarono: gli occhi, vitrei e velati dall'acqua di mare, guardarono in alto e poi si richiusero.

Suldrun trascinò il corpo sulla sabbia asciutta: quando urtò la spalla de-

stra, il giovane si lasciò sfuggire un gemito. Suldrun corse poi alla cappella e tornò indietro con carbone e legna asciutta, che utilizzò per accendere un fuoco; quindi asciugò il volto gelido con un panno.

«Non morire» continuò a ripetere.

La pelle del giovane cominciò a riscaldarsi e la luce del sole superò le colline e prese a brillare sulla spiaggia. Aillas apri di nuovo gli occhi, e si chiese se era morto davvero e se stava ora vagando nei giardini del paradiso, con il più splendido fra gli angeli biondi che si prendeva cura di lui.

«Come ti senti?» domandò Suldrun.

«La spalla mi fa male.» Aillas mosse il braccio, ed una fitta di dolore gli confermò che era ancora vivo. «Che posto è questo?»

«È un vecchio giardino nelle vicinanze di Città di Lyonesse. Io mi chiamo Suldrun.» La ragazza gli toccò la spalla. «Credi che sia rotta?»

«Non lo so.»

«Puoi camminare? Non posso trasportarti su per la collina.»

Aillas tentò di alzarsi, ma ricadde a terra. Tentò di nuovo, con il braccio di Suldrun che gli circondava la vita, e rimase in piedi, barcollando.

«Avanti, cercherò di sostenerti.»

Un passo dopo l'altro, risalirono attraverso il giardino, e si fermarono alle rovine per riposare.

«Devo dirti che sono un Troicinese» spiegò debolmente Aillas. «Sono caduto da una nave: se verrò catturato, finirò in prigione... nel migliore dèi casi.»

«Sei già in prigione» rise Suldrun, «nella mia! Io non ho il permesso di lasciare questo posto. Non ti preoccupare: ti terrò al sicuro.»

Lo aiutò a rialzarsi in piedi, ed alla fine raggiunsero la cappella.

Suldrun immobilizzò la spalla di Aillas come meglio poteva, con bende e teli, e lo fece sdraiare sul suo giaciglio. Aillas accettò le sue cure e rimase ad osservarla, una volta disteso: quali crimini poteva aver commesso una fanciulla così bella per venire imprigionata? Suldrun gli diede da mangiare dapprima miele e vino, poi un po' di porridge, ed Aillas, invaso da un senso di calore e di benessere, si addormentò.

Verso sera, il giovane era divorato dalla febbre, e Suldrun non seppe quale altro rimedio applicare se non tenergli alcuni panni umidi sulla fronte. Verso mezzanotte, la febbre calò ed Aillas si assopì; Suldrun si sistemò allora il più comodamente possibile sul pavimento, accanto al fuoco.

Il mattino successivo, Aillas si svegliò con la sensazione che le circostanze in cui si trovava fossero irreali e che stesse vivendo un sogno. A

poco a poco, si concesse di ricordare la *Smaadra*. Chi lo aveva gettato in mare? Trewan? Per un'improvvisa pazzia? O per quale altro motivo? I suoi modi, da quando aveva visitato il barcone troicinese ad Ys, si erano fatti molto strani: cosa poteva essere accaduto a bordo di quel barcone? Cosa poteva aver fatto perdere la ragione a Trewan?

Il terzo giorno, Aillas capì di non avere ossa rotte e Suldrun allentò le bende. Quando il sole fu alto nel cielo, i due scesero nel giardino e sedettero fra le colonne crollate dell'antica villa romana: durante tutto il dorato pomeriggio, si raccontarono la storia della loro vita.

«Questo non è il nostro primo incontro» disse Aillas. «Rammenti una visita di emissari del Troicinet, una decina di anni fa? Io mi ricordo di te.»

«Ci sono sempre state dozzine di delegazioni» rifletté Suldrun. «Mi sembra di rammentare qualcuno come te, ma è stato molto tempo fa, e non ne posso essere certa.»

Aillas le prese una mano, la prima volta che la toccava con un sentimento d'affetto.

«Non appena mi sarò rimesso in forze, fuggiremo. Sarà facile scalare quelle rocce laggiù, e poi saremo oltre la collina e ce ne andremo lontano.»

«Se fossimo catturati...» sussurrò Suldrun, cupa e timorosa, afflosciando le spalle. «Il Re non avrebbe pietà di noi.»

«Non saremo catturati!» spiegò Aillas con voce calma. «Specialmente se programmeremo bene ogni cosa e saremo molto cauti.» Si eresse sulla persona e proseguì a parlare con maggiore energia. «Poi saremo liberi e ci allontaneremo attraverso la campagna! Viaggeremo di notte e ci nasconderemo di giorno, ci confonderemo fra i tanti vagabondi, e chi ci potrà riconoscere?»

«Pensi davvero che potremo fuggire?» L'entusiastico ottimismo di Aillas stava cominciando a contagiare Suldrun: la prospettiva della libertà le appariva d'un tratto esilarante.

«Naturalmente! Come potrebbe essere altrimenti?»

Suldrun contemplò pensosa il giardino ed il mare.

«Non so. Non mi sarei mai aspettata di poter essere tanto felice, ma sono felice, adesso... anche se sono spaventata.» Ebbe una risata nervosa. «Questo crea uno strano stato d'animo.»

«Non essere spaventata.» Aillas fu sopraffatto dalla vicinanza di lei e le circondò la vita con un braccio, ma Suldrun balzò in piedi.

«Ho la sensazione che mille occhi ci stiano osservando!» esclamò.

«Insetti, uccelli ed un paio di lucertole.» Aillas osservò le colline. «Non

vedo nessun altro.»

«Neppure io.» Suldrun si guardò intorno nel giardino. «Eppure...» Si sedette di nuovo, mantenendo fra loro una distanza di circa un metro, e gli rivolse un'arcigna occhiata in tralice. «Sembra che la tua salute stia migliorando rapidamente.»

«Sì. Mi sento molto, bene, e non riesco a sopportare di guardarti senza desiderare di toccarti.» Le si accostò e Suldrun si spostò ancora, ridendo.

«Aillas, no! Aspetta che il tuo braccio vada meglio!»

«Avrò cura del braccio!»

«Potrebbe venire qualcuno.»

«Chi potrebbe osare tanto?»

«Bagnold. Fratello Umphred. Mio padre, il Re.»

«Il destino non potrebbe essere tanto perverso!» gemette Aillas.

«In effetti, al destino non importa nulla di noi» sussurrò Suldrun.

La notte scese sul giardino. Seduti accanto al fuoco, i due cenarono a base di pane, cipolle e molluschi che Suldrun aveva raccolto sulle rocce bagnate dalla marea. Di nuovo, presero a parlare della fuga.

«Forse mi sentirò strana, lontano da questo giardino» commentò, malinconica, Suldrun. «Conosco ogni pietra, ogni albero... Ma, da quando sei arrivato tu, tutto è mutato, il giardino si sta allontanando da me.» Fissando il fuoco, rabbrividì leggermente.

«Cosa c'è che non va?» chiese Aillas.

«Ho paura.»

«Di cosa?»

«Non lo so.»

«Potremmo andarcene stanotte stessa, se non fosse per il mio braccio. Ancora qualche giorno e sarò di nuovo in forze, e nel frattempo dobbiamo elaborare un piano. Cosa mi dici della donna che ti porta il cibo?»

«Viene con il canestro a mezzogiorno e preleva quello vuoto del giorno precedente. Non le parlo mai.»

«Potrebbe essere corrotta?»

«Per fare che cosa?»

«Per portare il cibo come al solito, buttarlo e riportare il canestro vuoto il giorno successivo. Con una settimana di vantaggio, ci potremmo allontanare quanto basta per non temere di essere ripresi.»

«Bagnold non oserebbe mai, anche se fosse disposta a farlo, il che non è. E poi non abbiamo nulla con cui corromperla.»

«Non hai gioielli o un po' d'oro?»

«Ho oro e pietre preziose nei miei cassetti, a palazzo.»

«Il che equivale a dire che non sono raggiungibili.»

«Non necessariamente» rifletté Suldrun. «La Torre Orientale è silenziosa e quieta, dopo il tramonto. Potrei salire direttamente in camera mia, e nessuno se ne accorgerebbe: potrei entrare, uscire ed allontanarmi in un momento.»

«È davvero tanto semplice?»

«Sì! L'ho fatto centinaia di volte, e di rado mi è capitato d'incontrare qualcuno lungo il percorso.»

«Non possiamo corrompere Bagnold, quindi avremo un solo giorno di vantaggio, da mezzogiorno a mezzogiorno, più il tempo che tuo padre impiegherà ad organizzare le ricerche.»

«Non più di un'ora. Si muove in fretta e con decisione.»

«Allora, ci serve un travestimento da contadini, ed è più facile a dirsi che a farsi. Non c'è nessuno di cui tu ti possa fidare?»

«Una sola persona, la balia che si è occupata di me quando ero piccola.»

«E dove si trova?»

«Il suo nome è Ehirme e vive in una fattoria situata a sud lungo la strada. Lei ci darebbe indumenti e qualsiasi altra cosa ci servisse senza chiedere nulla in cambio, se fosse al corrente della mia situazione.»

«Con un travestimento, un giorno di vantaggio ed il denaro per pagarci il viaggio fino al Troicinet, la libertà è nostra. Ed una volta dall'altra parte del Lir tu sarai soltanto Suldrun di Watershade: nessuno saprà che sei la Principessa Suldrun di Lyonesse, salvo me e forse mio padre, che ti amerà quanto ti amo io.»

«Mi ami davvero?» chiese Suldrun, sollevando lo sguardo su di lui.

Aillas la prese per le mani e la trasse in piedi: i loro volti erano a pochi centimetri di distanza, ed essi si baciarono.

«Ti amo profondamente» replicò poi Aillas, «e non intendo separarmi mai più da te.»

«Io ti amo, Aillas, e non voglio neanch'io che ci separiamo mai più.»

Si fissarono negli occhi, pervasi da una gioia travolgente.

«Sono giunto qui a causa di tradimenti e tribolazioni, ma ne sono felice» disse Aillas.

«Anch'io ho conosciuto la tristezza» replicò Suldrun, «eppure, se non fossi stata scacciata dal *palazzo*, non avrei potuto soccorrere il tuo povero corpo semiannegato.»

«Sia, dunque! I nostri ringraziamenti all'omicida Trewan ed al crudele Casmir!»

Chinò il volto su quello di Suldrun e la baciò più volte. Poi, strettamente abbracciati, i due sprofondarono sul giaciglio e si persero nell'ardore reciproco.

Trascorsero alcune settimane, rapide e strane: un periodo di felicità reso ancora più vivido dal suo sfondo di avventura. Il dolore alla spalla di Aillas si quietò ed un giorno, nel primo pomeriggio, il giovane scalò la collina ad est del giardino ed attraversò il pendio roccioso sul lato dell'Urquial rivolto verso il mare, con passo lento e cauto, dal momento che i suoi stivali giacevano in fondo al mare ed era a piedi nudi. Al di là dell'Urquial, attraversò un sottobosco di querce nane, sambuco e sorbo e raggiunse la strada.

In quell'ora del giorno, vi era ben poca gente in giro: incontrò soltanto un pastore con un gregge di pecore ed un ragazzino che si tirava dietro una capra, e nessuno dei due gli dedicò più di un'occhiata sfuggente.

Percorso un chilometro e mezzo lungo la strada, il giovane imboccò un sentiero fiancheggiato da siepi, e raggiunse finalmente la fattoria in cui Ehirme viveva con il marito ed i figli.

Si arrestò all'ombra della siepe: alla sua sinistra, sul lato più distante di un prato, il marito di Ehirme, Chastain, stava tagliando il fieno con i due figli maggiori. La casa si trovava dietro un orticello coltivato a porri, carote, rape e cavoli, disposti in file ordinate. Una colonna di fumo saliva dal camino.

Aillas rifletté sulla situazione: se fosse andato alla porta della casa ed avesse incontrato qualcun altro che non era Ehirme, avrebbero potuto essergli rivolte domande imbarazzanti per le quali non aveva risposta.

La difficoltà si risolse da sola, perché dalla porta uscì una donna robusta e dal volto rotondo che si avviò con un secchio in mano verso il porcile.

«Ehirme! Dama Ehirme!» chiamò Aillas.

La donna, arrestandosi lo osservò con fare curioso e dubbioso, poi gli si avvicinò con lentezza.

«Che cosa vuoi?»

«Sei tu Ehirme?»

«Sì.»

«Renderesti un servizio, in segreto, alla Principessa Suldrun?»

«Per favore, spiegati meglio» replicò Ehirme, posando il secchio, «così ti potrò dire se il servizio che mi si chiede è cosa che io possa fare.»

«E manterrai comunque il segreto?»

«Questo lo farò. Chi sei?»

«Mi chiamo Aillas, e sono un gentiluomo del Troicinet. Sono caduto da una nave e Suldrun mi ha salvato dal morire annegato. Siamo decisi a fuggire dal giardino ed arrivare fin nel Troicinet. Abbiamo bisogno di vecchi abiti, cappelli e scarpe per travestirci, e Suldrun non ha altri amici che te. In questo momento non siamo in grado di pagarti, ma, se ci aiuterai, sarai ben ricompensata quando sarò tornato nel Troicinet.»

Ehirme rifletté, e le rughe sul volto sciupato dal sole si contrassero a seconda del flusso dei pensieri.

«Vi aiuterò come meglio posso» disse infine. «Ho sofferto a lungo per la crudeltà con cui è stata trattata la povera piccola Suldrun, che non ha mai fatto male neppure ad un insetto. Avete bisogno solo di vestiti?»

«Non ci serve altro, e ti ringraziamo infinitamente per questo.»

«La donna che porta il cibo a Suldrun... la conosco bene. È Bagnold, una creatura resa acida dalla propria cattiveria. Non appena noterà il cibo intatto, si precipiterà da Re Casmir e la caccia avrà inizio.»

«Non abbiamo scelta» replicò Aillas, con una fatalistica scrollata di spalle. «Ci nasconderemo bene durante il giorno.»

«Hai armi affilate? Ci sono cose malvagie che circolano di notte. Le vedo spesso saltare nel prato e volare tra le nubi.»

«Troverò un randello robusto: dovrà bastare.»

«Io vado ogni giorno al mercato» replicò Ehirme con un grugnito. «Sulla via del ritorno aprirò la porticina e svuoterò il canestro, così Bagnold sarà ingannata. Posso farlo senza pericolo per una settimana, e per allora la traccia si sarà raffreddata.»

«Questo sarebbe un grave rischio per te: se Casmir venisse a sapere quel che hai fatto, non avrebbe pietà.»

«La porta è nascosta dietro i cespugli: chi mi potrebbe vedere? E starò ben attenta a non farmi notare.»

Aillas protestò ancora senza molto impegno, ed Ehirme non gli diede retta, lo sguardo fisso in direzione del prato e della foresta che si stendeva al di là di esso.

«Nella foresta, oltre, il villaggio di Glymwode, vivono mio padre e mia madre. Lui fa il taglialegna, e la loro è una capanna isolata. Quando abbiamo un po' di burro e di formaggio che ci avanzano, li mando ai miei genitori per mezzo di mio figlio Collen. Domattina, andando al mercato, vi porterò abiti, cappelli e scarpe, e domani notte, un'ora dopo il tramonto, ci

troveremo qui e dormirete nel nostro fieno.» Il giorno successivo, all'alba, Collen sarà pronto e voi due andrete a Glymwode. Nessuno saprà ancora della vostra fuga, e potrete viaggiare di giorno: chi mai collegherà la Principessa Suldrun a tre contadini ed un asino? Mio padre e mia madre vi terranno al sicuro fino a quando il pericolo non sarà passato, e poi raggiungerete il Troicinet, magari passando per il Dahaut, una strada più lunga, ma più sicura.

«Non so come ringraziarti» disse umilmente Aillas. «Almeno, non fino a che sarò arrivato nel Troicinet, da dove potrò rendere concreta la mia gratitudine.»

«Non c'è bisogno di gratitudine! Se posso riuscire a sottrarre la povera Suldrun a quel tiranno di Casmir, sarò già stata ricompensata a sufficienza. A domani notte, dunque, un'ora dopo il tramonto: c'incontreremo qui!»

Aillas fece ritorno nel giardino e riferì a Suldrun gli accordi presi con Ehirme.

«Così, dopo tutto, non avremo bisogno di aggirarci di notte come ladri.»

«Mia cara, fedele Ehirme!» Suldrun aveva le lacrime agli occhi. «Non ho mai apprezzato a pieno la sua gentilezza.»

«Dal Troicinet la ricompenseremo per la sua lealtà.»

«Ed abbiamo ancora bisogno di oro. Devo visitare la mia camera ad Haidion.»

«L'idea mi spaventa.»

«Non è una cosa difficile. Posso entrare ed uscire dal palazzo in un momento.»

«Ora» annunciò Suldrun, quando giunse il tramonto, «andrò ad Haidion.»

«Devo venire con te, anche se solo fino al palazzo» decise Aillas, alzandosi in piedi.

«Come vuoi.»

Aillas si arrampicò sul muro, aprì la porta di legno e fece uscire Suldrun. Per un momento, rimasero immobili vicino al muro: una mezza dozzina di luci erano visibili nel Peinhador, a vari livelli, e l'Urquial era uno spazio vuoto nel buio.

«Vieni» disse Suldrun guardando in direzione dell'arcata.

Attraverso gli archi, brillavano le luci di Città di Lyonesse. Era una serata calda, e l'arcata odorava di pietra, con un occasionale sentore di ammoniaca là dove qualcuno si era liberato la vescica; nell'aranceto, la fragranza dei fiori e dei frutti sopraffaceva ogni altro odore, e sulle piante incombeva

la massa di Haidion, le finestre delineate dal bagliore di lampade e candele.

La porta della Torre Orientale appariva come un mezzo ovale di ombra più profonda.

«Farai meglio ad aspettare qui» sussurrò Suldrun.

«Ma se venisse qualcuno?»

«Allora torna nell'aranceto ed aspettami là.» Suldrun premette il chiavistello ed aprì la grande porta di legno e ferro, che si spalancò con un gemito; la ragazza diede un'occhiata nell'Ottagono, poi si volse verso Aillas.

«Adesso entro...» Dalla cima dell'arcata giunsero un suono di voci ed un tonfo di passi: Suldrun tirò Aillas con sé nel palazzo. «Vieni con me, allora.»

I due attraversarono l'Ottagono, che era illuminato da una singola fila di grosse candele: sulla sinistra, un arco dava accesso alla Galleria Lunga, e più avanti c'erano le scale che salivano ai piani superiori.

La Galleria Lunga era completamente vuota. Dal Colonnato giunse un suono di voci che chiacchieravano gaiamente e ridevano: Suldrun prese Aillas per un braccio.

«Vieni» gli disse.

Corsero su per le scale, e poco dopo si trovavano all'esterno dell'appartamento di Suldrun: un massiccio lucchetto univa due cerniere inchiodate nella pietra e nel legno del battente, ed Aillas, esaminati il lucchetto e la porta, provò un paio di volte a girare la maniglia, ma senza molta convinzione.

«Non possiamo entrare. La porta è troppo robusta.»

Suldrun lo guidò lungo il corridoio fino ad un'altra porta, questa senza lucchetto.

«È una camera da letto per eventuali fanciulle di nobile nascita che potevano venire a trovarmi.»

Aprì la porta ed ascoltò, ma non si udì alcun suono: la stanza odorava di profumi per biancheria ed unguenti, con un persistente sentore di indumenti sporchi.

«C'è qualcuno che dorme qui» sussurrò Suldrun, «ma ora deve essere fuori a divertirsi.»

Attraversarono la stanza fino alla finestra, e Suldrun ne spalancò i battenti.

«Devi attendere qui. Sono passata da questa parte molte volte, quando volevo evitare Dama Boudetta.»

«Spero che non venga nessuno» commentò Aillas, osservando dubbioso la porta.

«Se accadesse, nasconditi nello spogliatoio o sotto il letto. Non ci metterò molto.»

Scivolò fuori dalla finestra e raggiunse la sua vecchia camera camminando sulla cimasa di pietra: spinse con forza la finestra, spalancandone i battenti e balzò a terra. La stanza odorava di polvere e di molti giorni di abbandono al sole ed alla pioggia; una traccia di profumo ancora permaneva nell'aria, ricordo di giorni ormai passati che fece salire una lacrima agli occhi di Suldrun.

La ragazza si avvicinò alla cassapanca in cui custodiva i suoi beni: non era stato toccato nulla, e Suldrun aprì il cassettino segreto. All'interno, come le dissero le sue dita, vi erano tutti gli oggetti e gli ornamenti, pietre preziose, oro ed argento, che erano entrati in suo possesso nel corso degli anni, per lo più sotto forma di doni da parte di parenti venuti in visita. Né Casmir né Sollace avevano mai fatto un regalo alla loro figlia primogenita.

Suldrun raccolse tutti i preziosi in una sciarpa, poi tornò alla finestra e disse addio alla camera: non vi avrebbe mai più rimesso piede, di questo era certa. Uscì di nuovo dalla finestra, richiuse bene i battenti e tornò da Aillas.

Attraversarono la stanza buia, aprirono la porta di una fessura, poi uscirono nel corridoio tenuamente illuminato. Proprio quella notte, fra tutte, il palazzo era in fermento: erano presenti molti notabili, e dall'Ottagono giungeva un suono di voci che impedì ai due di allontanarsi in fretta come avevano progettato. Si guardarono in volto con occhi dilatati ed il cuore che batteva con violenza.

«Ecco fatto» Aillas imprecò sommessamente. «Siamo in trappola.»

«No!» sussurrò Suldrun. «Scenderemo dalle scale posteriori. Non ti preoccupare: in un modo o nell'altro, fuggiremo di qui. Vieni!»

Corsero con passo leggero lungo il corridoio, ed ebbe così inizio un gioco eccitante che dispensò loro una serie di spaventi e di sussulti e che non era affatto nelle previsioni. Corsero di qui e di là, scivolando su piedi silenziosi per lunghi ed antichi corridoi, nascondendosi di camera in camera, celandosi nelle zone d'ombra, sbirciando da dietro gli angoli: dal Colonnato alla Camera degli Specchi, su per una scala a chiocciola fino al vecchio osservatorio, attraverso il tetto fino ad un locale in cui i giovani nobili si davano appuntamento, poi giù per una scala di servizio fino ad un corridoio posteriore che sbucava in una galleria per suonatori che dominava la Sa-

la degli Onori.

Le candele erano accese nei sostegni attaccati alle pareti, e la sala era stata preparata per una qualche cerimonia che doveva aver luogo forse a sera più tarda, dato che attualmente il salone era vuoto.

Una serie di scale conduceva ad un ripostiglio che dava accesso al Salotto Malva, così chiamato per il tessuto malva che ne copriva sedie e divani: era una splendida stanza dalle pareti coperte di pannelli avorio e tabacco e con il pavimento nascosto da un tappeto verde smeraldo. Aillas e Suldrun corsero silenziosi alla porta e guardarono nella Galleria Lunga, che in quel momento era vuota.

«Adesso non siamo più molto lontani» spiegò Suldrun. «Raggiungeremo prima la Sala degli Onori, e poi, se non vedremo nessuno, raggiungeremo l'Ottagono e la porta esterna.»

Data un'ultima occhiata a destra ed a sinistra, corsero verso la rientranza ad arco che ospitava i battenti della porta della Sala degli Onori. Là, Suldrun guardò indietro verso il punto da cui erano venuti ed afferrò il braccio di Aillas con un gesto d'improvviso allarme.

«Qualcuno è uscito dalla biblioteca! Presto, dentro!»

Scivolarono nella Sala degli Onori, dove si fermarono faccia a faccia, ansanti e con gli occhi dilatati.

«Chi era?» sussurrò Aillas.

«Credo che fosse il prete, Umphred.»

«Forse non ci ha visti.»

«Forse no... ma se lo ha fatto vorrà certo indagare. Vieni, andiamo nella stanza sul retro.»

«Non vedo nessuna stanza sul retro!»

«Dietro l'arazzo. Presto! È proprio fuori dalla porta!»

Attraversarono di corsa la sala e sgusciarono dietro l'arazzo: sbirciando dall'apertura, Aillas vide la porta aprirsi con estrema lentezza: la sagoma massiccia di Fratello Umphred era una linea scura che si stagliava contro le luci della Galleria Lunga.

Per un momento, il prete rimase immoto, salvo che per un rapido scrollare del capo, poi, con quella che parve una risatina perplessa, si addentrò nella sala, guardando a destra ed a sinistra.

Suldrun si accostò al muro posteriore, prese l'asta di ferro e la premette nei due buchi.

«Cosa stai facendo?» domandò Aillas, stupefatto.

«Può darsi che Umphred sia al corrente di questa stanzetta, ma non può

sapere dell'altra.»

La porta si aprì, facendo scaturire una soffusa luce verde-purpurea, e Suldrun sussurrò:

«Se si avvicina troppo, ci nasconderemo qui dentro.»

«No» replicò Aillas, fermo vicino alla fessura, «sta tornando indietro... sta lasciando la sala. Suldrun?»

«Sono qui. Questo è il luogo dove il re mio padre nasconde i suoi personali oggetti magici. Vieni a vedere!»

Aillas si accostò alla soglia e lanciò una rapida occhiata a destra ed a sinistra.

«Non ti allarmare» lo rassicurò Suldrun, «Sono già stata qui in passato. Il demonietto è uno skak, ed è chiuso nella sua bottiglia. Sono certa che preferirebbe la libertà, ma temo la sua malevolenza. Lo specchio è Persilian, e parla per indovinelli. Il corno di mucca produce latte fresco oppure idromele a seconda di come lo si tiene in mano.»

Aillas si fece lentamente avanti: lo skak gli lanciò un'occhiata annoiata ed i granellini di polvere colorata raccolti in alcune provette sussultarono per l'eccitazione. Una maschera da grondone appesa in alto nell'ombra abbassò sui due un sogghigno dispeptico.

«Vieni! Andiamocene, prima di cadere in balia di queste cose!» esclamò Aillas, allarmato.

«Nulla di tutto questo mi ha mai fatto del male» replicò Suldrun. «Lo specchio conosce il mio nome e mi parla.»

«Le voci magiche sono cose malvagie! Vieni, dobbiamo lasciare il palazzo !»

«Un momento, Aillas. Lo specchio mi ha parlato con gentilezza, e forse lo farà ancora. Persilian?»

«Chi chiama "Persilian"?» domandò una voce malinconica che scaturiva dallo specchio.

«Sono Suldrun. Mi hai già parlato in passato, e mi hai chiamata per nome. Questo è il mio innamorato, Aillas!»

Persilian emise un gemito, poi cantilenò, con voce profonda e lamentosa, con estrema lentezza in modo da rendere ogni parola ben chiara:

Aillas ha conosciuto una marea senza luna;
Suldrun lo ha salvato dalla morte.
Hanno unito le loro anime con un vincolo d'amore
Per dare al loro figlio la sua vita.

Aillas: scegli fra molte strade;
Ciascuna si snoda attraverso fatiche e sangue.
Tuttavia, è questa notte che ti dovrai sposare,
Se la tua paternità vuoi sigillare.

A lungo ho servito Re Casmir;
Tre sono le domande che mi ha rivolto.
Eppure mai ha voluto pronunciare la richiesta
Che mi avrebbe ridato la libertà che ho persa.

Aillas, mi devi prendere adesso,
E tutto solo mi devi nascondere;
Vicino all'albero di Suldrun, là io dimorerò
Sotto il sedile di pietra.

Muovendosi come in sogno, Aillas allungò le mani verso la cornice di Persilian e la staccò dal piolo di metallo a cui era appesa. Tenendo lo specchio in mano, si domandò, perplesso:

«Ma come possiamo fare a sposarci questa notte stessa?»

La voce di Persilian, ricca e piena, emerse dallo specchio.

«Tu mi hai rubato a Casmir, ed io sono tuo. Questa è la tua prima domanda, e me ne puoi rivolgere liberamente altre due. Se però ne formulerai una terza, io sarò libero.»

«Molto bene: sia come tu vuoi. Come possiamo fare per sposarci?»

«Tornate nel giardino: adesso la via è libera. È là che verrà sigillato il vostro vincolo matrimoniale: accertatevi che sia valido ed effettivo. Affrettatevi ora: il tempo stringe! Ve ne dovete andare prima che le porte di Haidion vengano chiuse per la notte.»

Senza ulteriori indugi, Suldrun ed Aillas uscirono dalla camera segreta, richiudendo la porta fra un filtrare di luce verde-purpurea. Suldrun guardò attraverso la fessura nel tessuto: la Sala degli Onori era vuota, salvo che per le cinquantaquattro sedie le cui personalità le erano parse tanto incombenti nella sua infanzia. Adesso sembravano come rimpicciolite e vecchie, e parte della loro magnificenza era svanita, anche se Suldrun ne percepì la riflessione contemplativa mentre lei ed Aillas correvano lungo la sala.

La Galleria Lunga era vuota: i due corsero nell'Ottagono ed uscirono nel buio notturno; si avviarono verso l'arcata, ma poi deviarono rapidamente

attraverso l'aranceto quando apparve un quartetto di guardie di palazzo che, con un tintinnio ed un coro d'imprecazioni, si avvicinavano dalla direzione dell'Urquial.

I passi svanirono nel silenzio. La luce della luna, affacciandosi dalle aperture ad arco, creava una serie di pallide sagome, alternativamente di un grigio argenteo e di un nero profondo, all'interno dell'arcata. A Città di Lyonesse, le lampade tremolavano ancora, ma nessun suono arrivava fino al palazzo. Suldrun ed Aillas scivolarono fuori dall'aranceto, percorsero veloci l'arcata, sgusciarono oltre la porta di legno e raggiunsero il giardino. Aillas tirò fuori Persilian da sotto la tunica.

«Specchio: ti ho già fatto una domanda e starò ben attento a non porne altre fino 'a che non sarà davvero necessario; adesso non ti chiederò come devo fare per nasconderti secondo le tue direttive, ma ti ascolterò volentieri se sei disposto ad aggiungere qualcosa alle tue precedenti istruzioni.»

«Nascondimi adesso Aillas, nascondimi adesso» disse lo specchio, «giù vicino al vecchio cedro. Sotto il sedile di pietra c'è una rientranza. Nascondi anche l'oro che hai con te, più in fretta che puoi.»

I due scesero fino alla cappella, ed Aillas proseguì lungo il sentiero fino al vecchio cedro: sollevato il sedile di pietra, trovò una rientranza in cui nascose sia Persilian sia il fagotto con l'oro e le gemme.

Suldrun si avvicinò alla porta della cappella, e si arrestò, perplessa per il bagliore di una candela che giungeva dall'interno. Spinto il battente, vide Fratello Umphred, seduto dall'altra parte della stanza, che sonnecchiava con la testa appoggiata al tavolo. Gli occhi del prete si aprirono e si fissarono su Suldrun.

«Suldrun! Sei tornata, finalmente! Ah, Suldrun, dolce e capricciosa! Stai combinando qualche monelleria! Cosa facevi lontano dal tuo piccolo dominio?»

La ragazza rimase in silenzio, in preda allo sgomento, e Fratello Umphred sollevò la pesante mole e si fece avanti, esibendo un sorriso accattivante, le palpebre semichiuse che facevano sembrare i suoi occhi leggermente strabici. Il prete s'impadronì delle mani inerti di Suldrun.

«Carissima bambina! Dimmi, dove sei stata?»

Suldrun tentò di tirarsi indietro, ma Fratello Umphred aumentò la stretta.

«Sono andata a palazzo per prendere un mantello ed un abito... lascia le mie mani!»

Ma Fratello Umphred la trasse ancora più vicina a sé, mentre il respiro gli si accelerava e la faccia esibiva tonalità di rosa più carico.

«Suldrun, la più deliziosa fra le creature della terra! Lo sai che ti ho vista danzare per i corridoi con uno dei ragazzi del palazzo? Mi sono chiesto se quella poteva essere la pura Suldrun, la casta Suldrun, così pensosa e modesta, e mi sono detto che era impossibile! Ma forse Suldrun ha qualche ardore segreto, dopo tutto!»

«No, no!» sussurrò Suldrun, e tentò di liberarsi con uno strattone. «Per favore, lasciami!»

«Sii gentile, Suldrun!» Fratello Umphred non aveva intenzione di cedere. «Sono un uomo di nobile spirito, ma non sono indifferente alla bellezza! Da lungo tempo, carissima Suldrun, desidero ardentemente di poter assaporare il tuo dolce nettare, e ricorda che la mia passione è rivestita della santità della chiesa! Quindi, mia carissima bambina, quali che siano le azioni che hai compiuto stanotte, saranno servite solo a riscaldarti il sangue. Abbracciami, mia dorata delizia, mia dolce truffatrice, mia astuta finzione di purezza!»

Fratello Umphred la gettò sul giaciglio, ed in quel momento Aillas apparve sulla soglia. Suldrun lo vide e gli fece segno di rimanere nascosto, sollevando al contempo le ginocchia e riuscendo ad allontanarsi da Fratello Umphred.

«Prete, mio padre verrà informato delle tue azioni!»

«Non gli importa nulla di quello che ti può succedere» replicò il prete con voce pastosa. «Ora sii gentile, se non vuoi che ricorra alle maniere forti!»

Aillas non riuscì a controllarsi oltre: si fece avanti e sferrò a Fratello Umphred un colpo alla tempia che lo fece rotolare a terra.

«Aillas» esclamò Suldrun, disperata, «sarebbe stato meglio che ti fossi tenuto nascosto !»

«Ed avessi lasciato via libera alla sua bestiale lussuria? Piuttosto lo ucciderei! Ed in effetti, ho intenzione di ucciderlo, per quel che ha osato fare.»

Fratello Umphred si trascinò contro la parete, gli occhi che brillavano alla luce delle candele.

«No, Aillas, non voglio la sua morte» obiettò Suldrun, esitante.

«Riferirà al Re di noi due.»

«No, mai!» gridò il prete. «Sento migliaia di segreti, e sono tutti sacri per me.»

«Farà da testimone alla nostra unione» decise, pensosa, Suldrun. «Anzi, sarà lui ad unirci con la cerimonia cristiana che è altrettanto valida quanto

qualsiasi altra.»

Fratello Umphred si alzò faticosamente in piedi, borbottando frasi incoerenti.

«Sposaci, allora» gli ingiunse Aillas, «dal momento che sei un prete, e fallo secondo le regole.»

Fratello Umphred guadagnò tempo assestandosi il saio e ricomponendosi.

«Sposarvi? Impossibile.»

«È certo possibile» obiettò Suldrun. «Hai celebrato matrimoni fra i servi del palazzo.»

«Nella cappella di Haidion.»

«Questa è una cappella. L'hai santificata tu stesso.»

«Adesso è stata profanata, ed in ogni caso posso impartire i sacramenti solo ai Cristiani battezzati.»

«Allora battezzaci, e fa' presto!»

«Prima» replicò Fratello Umphred, sorridendo e scuotendo il capo, «dovete credere veramente e diventare catecumeni. Inoltre, Re Casmir s'infurierebbe e si vendicherebbe su tutti noi.»

Aillas raccolse un robusto pezzo di legno.

«Prete, questo randello ha più peso di Re Casmir. Sposaci subito, altrimenti ti fracasserò il cranio.»

«No, Aillas!» Suldrun lo trattenne per un braccio. «Ci sposeremo alla maniera della gente comune e lui ci farà da testimonio, così non ci saranno più questioni in merito a chi è cristiano e a chi non lo è.»

«Non posso partecipare al vostro rito pagano» obiettò ancora Fratello Umphred.

«Dovrai farlo» ritorse Aillas.

I due si avvicinarono al tavolo ed intonarono la litania del matrimonio usata dai contadini:

«*Testimoniate, voi tutti, come noi pronunciamo i voti del matrimonio! Per mezzo di questo boccone che mangiamo insieme.*»

I due divisero un pezzo di pane e lo mangiarono insieme.

«*Per mezzo di quest'acqua che beviamo insieme.*»

I due bevvero un sorso d'acqua dalla stessa coppa.

«*Per mezzo di questo fuoco che ci riscalda entrambi.*»

I due passarono le mani sulla fiamma della candela.

«*Per mezzo del sangue che ora mischiamo.*»

Con uno spillo, Aillas punse il dito di Suldrun ed il proprio, ed i due uni-

rono le gocce di sangue che uscirono.

«*Per mezzo dell'amore che lega i nostri cuori.*»

I due si baciarono e sorrisero.

«*Così ci uniamo nel solenne vincolo del matrimonio, e ci dichiariamo ora marito e moglie, in accordo con la legge degli uomini e la benevola grazia della Natura.*»

Aillas prese quindi penna, inchiostro ed un pezzo di pergamena.

«Scrivi, prete! "Questa notte, in questa data, ho assistito al matrimonio di Suldrun ed Aillas" e firma con il tuo nome.»

Fratello Umphred respinse la penna con mani tremanti.

«Temo l'ira di Re Casmir.»

«Prete, farai meglio a temere maggiormente la mia!»

Angosciato, il prete scrisse quel che gli era stato ordinato.

«Adesso lasciatemi andare via!»

«In modo che tu possa correre a spifferare tutto a Re Casmir?» Aillas scosse il capo. «No!»

«Non temere!» gridò Fratello Umphred. «Sarò muto come una tomba! Io conosco migliaia di segreti!»

«Giura!» ingiunse Suldrun. «Inginocchiati, bacia il libro sacro che porti in tasca e giura, sulla tua speranza di salvarti e sul tuo timore dell'Inferno eterno, che non rivelerai nulla di quello che hai visto, udito o fatto stanotte!»

Fratello Umphred, che era ormai madido di sudore e cereo in volto, guardò i due giovani, poi s'inginocchiò, baciò il libro del Vangelo e pronunciò il giuramento. Si rialzò quindi faticosamente in piedi.

«Ho fatto da testimone ed ho giurato: ora è nel mio diritto di potermene andare!»

«No» replicò Aillas, cupo. «Non mi fido di te, e temo che la tua malevolenza possa avere la meglio sul tuo onore e possa così distruggerci. È un rischio che non intendo correre.»

Fratello Umphred rimase per un momento senza parole per l'indignazione.

«Ma ho giurato su tutto ciò che è sacro!»

«E con la stessa facilità potresti annullare il giuramento e liberarti così dal peccato. Devo ucciderti a sangue freddo?»

«No!»

«Allora devo escogitare qualcos'altro da fare con te.»

I tre rimasero fermi a fissarsi, e per un istante parve che il tempo si arre-

stasse. Poi Aillas si mosse.

«Prete, aspetta qui, e non tentare di andartene, se non vuoi assaporare qualche randellata, dal momento che noi saremo appena fuori dalla porta.»

Aillas e Suldrun uscirono nella notte e si arrestarono a pochi metri dalla cappella. Aillas parlò in un sussurro, per timore che il prete potesse essere con l'orecchio contro la porta.

«Non possiamo fidarci di quell'uomo.»

«Sono d'accordo» convenne Suldrun. «È viscido come un'anguilla.»

«Tuttavia, non lo posso uccidere, e non possiamo neppure legarlo o rinchiuderlo ed affidarlo alla sorveglianza di Ehirme, perché in quel modo si verrebbe a sapere che lei ci ha aiutati. Riesco a pensare ad un solo piano: ci dobbiamo separare. Fra un momento, lo porterò fuori dal giardino e lo condurrò ad est. Nessuno si preoccuperà di noi, dato che non saremo due fuggitivi, ed io starò ben attento che non chieda aiuto e non tenti di fuggire: un compito seccante e faticoso, ma che va assolto. Fra una settimana o lue, lo abbandonerò mentre dorme e ti verrò a cercare a Glymwode, e sarà tutto secondo quanto avevamo progettato.»

Suldrun circondò Aillas con le braccia e gli appoggiò il capo sul petto.

«Ci dobbiamo proprio separare?»

«Non c'è altro modo per stare tranquilli salvo uccidere quell'uomo, cosa che non sono in grado di fare a sangue freddo. Prenderò qualche moneta d'oro, e ti lascerò il resto ed anche Persilian. Domani, un'ora dopo il tramonto, va' da Ehirme e lei ti manderà nella capanna di suo padre, dove io ti verrò a cercare. Adesso va' all'albero di cedro e portami qualche pezzo d'oro da vendere in cambio di cibo e bevande. Io rimarrò a guardia del prete.»

Suldrun discese di corsa il sentiero e tornò poco dopo con l'oro, poi rientrarono nella cappella e trovarono Fratello Umphred fermo vicino alla tavola, lo sguardo fisso cupamente sulla fiamma del focolare.

«Prete» annunciò Aillas, «tu ed io faremo un viaggio. Voltati, se non ti spiace: ti devo legare le mani in modo che tu non faccia qualche gesto irragionevole. Obbedisci e non ti accadrà nulla di male.»

«E la mia comodità?» protestò il prete.

«Avresti dovuto pensarci prima di venire qui stanotte. Voltati, sfilati la tunica e metti le braccia dietro la schiena.»

Invece di obbedire, Fratello Umphred balzò contro Aillas e lo colpì con un bastone che aveva a sua volta preso dal mucchio della legna secca. Aillas barcollò all'indietro, ed il prete assestò uno spintone a Suldrun ed uscì

di corsa dalla cappella, risalendo il sentiero con Aillas alle calcagna, riuscendo a superare la posteria e ad uscire sull'Urquial dove prese a gridare con tutti il fiato che aveva:

«Guardie, a me! Aiuto! Tradimento! Assassinio! Aiuto, a me! Prendete il traditore!»

Dall'arcata giunse un gruppo di quattro guardie, le stesse che Aillas e Suldrun avevano evitato nascondendosi nell'aranceto, e che si fecero avanti per afferrare tanto Umphred che Aillas.

«Che succede qui? Cosa sono queste orrende grida?»

«Chiamate Re Casmir!» muggì il prete. «Non perdete un istante! Questo vagabondo ha infastidito la Principessa Suldrun! Una cosa terribile! Chiamate Re Casmir, vi dico!»

Re Casmir venne condotto sul posto, e Fratello Umphred gli fornì un'eccitata spiegazione dei fatti.

«Li ho visti nel palazzo! Ho riconosciuto la Principessa, ed ho già visto anche quest'uomo: è un vagabondo di strada. Li ho seguiti fin qui, e, immagina quale audacia, mi hanno chiesto di unirli in matrimonio secondo il rito Cristiano! Ho rifiutato e li ho avvertiti del crimine che stavano commettendo!»

Suldrun, che si era arrestata vicino alla porta, si fece avanti:

«Padre, non essere irato con noi. Questi è Aillas, e siamo marito e moglie. Noi ci amiamo profondamente: ti prego, concedici di vivere le nostre vite in serenità. Se così vorrai, ce ne andremo da Haidion e non faremo mai più ritorno!»

Fratello Umphred, ancora eccitato per il ruolo avuto nella vicenda, non seppe tacere.

«Mi hanno minacciato, ed ho quasi perso la ragione per la loro malizia! Mi hanno costretto a fare da testimone al loro matrimonio! Se non avessi firmato l'atto, mi avrebbero rotto la testa!»

«Silenzio, basta così!» intervenne, gelido, Casmir. «Mi occuperò di te più tardi. Chiamate Zerling!» ordinò poi, e si volse verso Suldrun. Anche nei momenti d'ira o di eccitazione, Casmir manteneva sempre la voce piana ed impersonale, e così fece anche ora. «Sembra che tu abbia disobbedito ai miei ordini: quali che siano i tuoi motivi, sono ben lontani dall'essere sufficienti.»

«Tu sei mio padre» replicò con dolcezza Suldrun. «Non t'importa nulla della mia felicità?»

«Io sono il Re di Lyonesse. Quali che fossero i miei sentimenti di un

tempo, sono stati cancellati dalla tua noncuranza verso i miei desideri, di cui sei ben consapevole. Ora ti trovo che t'intrattieni con un comune vagabondo: così sia! La mia ira non è diminuita! Tornerai nel giardino e là dimorerai. Va' !»

Le spalle afflosciate, Suldrun superò la posteria ed entrò nel giardino, mentre Re Casmir si voltava a scrutare Aillas.

«La tua presunzione è stupefacente, ed avrai tempo in abbondanza per riflettere in proposito. Zerling! Dov'è Zerling?»

«Sono qui, Sire.» Si fece avanti un uomo tozzo dalle spalle cadenti, la testa calva, una folta barba castana e rotondi occhi fissi. Era Zerling, il Capo Giustiziere di Re Casmir, l'uomo più temuto di tutta Città di Lyonesse, dopo lo stesso Casmir.

Il sovrano gli bisbigliò una parola all'orecchio.

Zerling mise una corda intorno al collo di Aillas e lo condusse dall'altra parte dell'Urquial e poi intorno e dietro al Peinhador; sotto la luce di una falce di luna, la corda venne tolta dal collo di Aillas ed assicurata intorno alla sua vita, quindi il giovane fu sollevato oltre un parapetto di pietra e calato in un buco: giù, giù, giù. Finalmente, i suoi piedi toccarono il fondo, e, con un succinto e definitivo gesto, la corda venne lasciata cadere dietro di lui.

Non c'erano suoni nell'oscurità, ed il buco odorava di pietra umida con una sfumatura di decadimento umano. Per cinque minuti, Aillas rimase con lo sguardo fisso all'apertura del buco, poi raggiunse a tastoni una delle pareti, superando una distanza di forse due metri. Con il piede, urtò un oggetto rotondo, e, allungata una mano, trovò un teschio. Spostatosi da un lato, sedette con la schiena contro il muro, e, dopo qualche tempo, la stanchezza gli appesantì gli occhi e cominciò ad appisolarsi. Cercò di respingere il sonno come meglio poteva per timore del risveglio... ma alla fine crollò addormentato.

Quando si destò, i suoi timori si realizzarono: nel rammentare cosa era accaduto, emise un grido di angoscia e di incredulità. Come era possibile una simile tragedia? Le lacrime gli colmarono gli occhi, e, chinato il capo sulle braccia, pianse a lungo.

Trascorse un'ora, durante la quale rimase accoccolato in uno stato di assoluta infelicità. Poi la luce prese a trapelare dall'alto del pozzo, ed il giovane riuscì ad individuare le dimensioni della cella: il pavimento occupava un'area circolare di un diametro di circa quattro metri, coperto con pesanti lastre di pietra. Le pareti, anch'esse di pietra, si levavano verticalmente per

circa un paio di metri, poi si restringevano a formare il camino centrale che entrava nel soffitto della cella ad una distanza di circa quattro metri dal suolo. Teschi ed ossa erano stati accumulati contro la parete opposta: Aillas contò dieci teschi, ma forse ce n'erano altri nascosti sotto il mucchio delle ossa. Accanto al punto in cui sedeva lui, vi era un altro scheletro: evidentemente quello dell'ultimo inquilino della cella.

Aillas si alzò in piedi, raggiunse il centro della stanza e guardò su per il pozzo: in alto, distinse un disco di cielo azzurro, tanto arioso e libero che si sentì nuovamente salire le lacrime agli occhi.

Analizzò il pozzo: aveva un diametro di circa un metro e mezzo, era ricoperto di pietra grezza e saliva di diciotto o venti metri... un giudizio esatto era difficile... al di sopra del punto in cui entrava nella cella.

Aillas si allontanò. I precedenti occupanti avevano inciso sulle pareti i loro nomi ed una serie di tristi frasi. L'ultimo occupante, sulla parete al di sopra del suo scheletro, aveva scribacchiato una lista di dodici nomi, incolonnati. Aillas, troppo depresso per provare interesse per qualcosa che non fossero i suoi guai, distolse lo sguardo.

La cella era priva di mobilio. La corda giaceva sotto la bocca del pozzo, e, vicino al mucchio di scheletri, Aillas notò i resti ormai marci di altre corde, abiti, fibbie e cinghie.

Lo scheletro isolato sembrava fissarlo con le orbite vuote del suo teschio, quindi Aillas lo trascinò fino al mucchio di ossa e volse il cranio in modo che potesse vedere solo il muro, poi si sedette. Un'iscrizione sulla parete opposta attrasse la sua attenzione:

«Nuovo arrivato! Benvenuto nella nostra confraternita!»

Aillas rivolse altrove lo sguardo con un grugnito, e così ebbe inizio il periodo della sua incarcerazione.

CAPITOLO DODICESIMO

Re Casmir inviò a Tintzin Fyral un messo, che fece ritorno dopo qualche tempo recando con sé un tubo d'avorio; il Capo Araldo ne estrasse una pergamena, di cui lesse ad alta voce il contenuto:

Nobile Signore:

Come sempre, ti porgo i miei rispettosi complimenti! Sono rimasto compiaciuto nell'apprendere della tua imminente visita. Sii certo che il no-

stro benvenuto sarà adeguato alla tua regale persona ed al tuo distinto seguito che oserei suggerirti non dovrebbe superare le otto persone, dal momento che a Tintzin Fyral ci manca l'estensione aggraziata propria di Haidion.

Ti rinnovo i miei più cordiali saluti!

Faude Carfilhiot.
Duca di Vale Evander.

Re Casmir partì immediatamente per il nord con un seguito di venti cavalieri, dieci servitori e tre carri da campo.

La prima notte, il gruppo si fermò al castello del Duca Baldred, Twannic. Il secondo giorno, la marcia proseguì a settentrione attraverso il Troagh, un ammasso caotico di monti e pinnacoli rocciosi, ed il terzo giorno venne superato il confine dell'Ulfland Meridionale. Verso la metà del pomeriggio, alle Porte di Cerbero, le pareti rocciose si fecero tanto vicine da ridurre al massimo il passaggio, che era bloccato dalla fortezza Kaul Bocach, la cui guarnigione era costituita da una dozzina di soldati stracciati e da un comandante che trovava le attività banditesche meno remunerative dei pedaggi che riusciva ad estorcere ai viaggiatori.

Ad un ammonimento della sentinella, la cavalcata proveniente da Lyonesse si arrestò, mentre i soldati della guarnigione, accigliati sotto gli elmi d'acciaio, se ne stavano appoggiati pigramente ai parapetti.

Il cavaliere Sir Welty si fece avanti.

«Alt!» ordinò il comandante della fortezza. «Dichiarate i vostri nomi, la vostra provenienza, destinazione e scopo del viaggio, in modo che possiamo stabilire il giusto pedaggio.»

«Noi siamo nobiluomini al servizio di Re Casmir di Lyonesse. Ci stiamo recando a far visita al Duca di Vale Evander dietro suo esplicito invito, e siamo esenti da qualsiasi pedaggio.»

«Nessuno è esente da pedaggio, fatta eccezione per Re Oriante ed il grande dio Mithra. Dovete pagare dieci fiorini d'argento.»

Sir Welty tornò indietro per conferire con Casmir, il quale osservò pensoso la fortezza.

«Pagalo» decise infine il sovrano. «Ci occuperemo di questi furfanti al nostro ritorno.»

Sir Welty si avvicinò nuovamente alla fortezza e gettò con fare sprezzante una borsa di monete al capitano.

«Passate, gentiluomini.»

A due a due, gli uomini del gruppo superarono Kaul Bocach, e quella notte si accamparono su un prato che si stendeva accanto alla biforcazione meridionale dell'Evander.

A mezzogiorno dell'indomani, la colonna si arrestò dinnanzi a Tintzin Fyral, che sorgeva su un alto sperone di roccia come se fosse nato dalla materia che componeva la montagna.

Re Casmir ed otto dei suoi cavalieri proseguirono, mentre gli altri si accamparono accanto all'Evander. Un araldo uscì dal castello e si rivolse a Re Casmir.

«Signore, ti porto i complimenti del Duca Carfilhiot e la sua richiesta di seguirmi. La via che risale il fianco della roccia è contorta, ma non devi temere, perché i pericoli esistono solo per i nemici. Io ti farò strada.»

Mentre il gruppo avanzava, la leggera brezza portò fino ad esso un forte odore di cadavere. A poca distanza, l'Evander scorreva in mezzo ad un verde prato nel quale erano piantati una ventina di pali, metà dei quali sostenevano corpi impalati su di essi.

«Non è certo uno spettacolo accogliente» commentò Re Casmir, rivolto all'araldo.

«Signore, serve a rammentare ai nemici del duca che la sua pazienza non è inesauribile.»

Re Casmir scrollò le spalle, infastidito non tanto dall'atto di Carfilhiot quanto dal fetore.

Alla base della roccia era in attesa una guardia d'onore di quattro cavalieri che indossavano l'armatura da cerimonia, e Casmir si chiese come avesse fatto Carfilhiot ad intuire con tanta precisione l'ora del suo arrivo. Un segnale da Kaul Bocach? Spie ad Haidion? Casmir, che non era mai riuscito ad infiltrare una spia a Tintzin Fyral, si aggrondò a quel pensiero.

La cavalcata risalì la roccia per mezzo di una pista, intagliata nella pietra, che alla fine, ad una notevole altezza, passava sotto un portone e terminava nel cortile anteriore di Tintzin Fyral.

Il Duca Carfilhiot si fece avanti mentre Casmir smontava di sella, ed i due si strinsero in un abbraccio formale.

«Signore, sono felice della tua visita» esordì Carfilhiot. «Non ho predisposto adeguati festeggiamenti, ma non per mancanza di buona volontà: in effetti, mi hai dato un preavviso troppo breve.»

«Sono perfettamente soddisfatto» replicò Casmir. «Non sono qui per dedicarmi a frivolezze. Piuttosto, spero di poter discutere ancora una volta le

questioni relative ai nostri reciproci interessi.»

«Eccellente! Questo è sempre un argomento interessante. È la tua prima visita a Tintzin Fyral, vero?»

«Ho visto questa fortezza quando ero giovane, ma da lontano: è indubbiamente una dimora possente.»

«Lo è davvero. Dominiamo quattro importanti strade: per Lyonesse, per Ys, verso la brughiera ulflandese ed in direzione del confine settentrionale con il Dahaut. Siamo autosufficienti, perché ho fatto trivellare una profonda sorgente, attraverso la roccia, fino ad una vena acquifera e conservo provviste sufficienti per un anno di assedio. Quattro uomini potrebbero difendere la strada di accesso contro un migliaio o anche un milione di soldati, e considero il castello inespugnabile.»

«Sono portato a convenirne» replicò Casmir. «Ma che mi dici di quella sella lassù? Se una truppa occupasse la montagna, potrebbe portare a distanza di tiro le macchine da guerra.»

Carfilhiot si volse ad osservare le alture a nord, collegate alla roccia da una sella, come se non avesse mai notato prima quella particolare zona del panorama.

«Sembrerebbe possibile.»

«Ma non ne sei allarmato?»

Carfilhiot rise, esibendo una fila di denti perfetti.

«I miei nemici hanno avuto modo di riflettere bene ed a lungo su Breakback Ridge, e, quanto alla sella, ho le mie piccole astuzie.»

«Il panorama è eccezionale» osservò Casmir, annuendo.

«Vero. In una giornata limpida dal mio studio posso vedere tutta la vallata, da qui ad Ys. Ma ora ti devi rinfrescare, e dopo potremo riprendere la nostra conversazione.»

Casmir venne condotto in un appartamento elevato che dominava Vale Evander ed offriva un panorama di una trentina di chilometri di verdi distese fino al lontano, azzurro bagliore del mare. L'aria, fresca salvo che per un'occasionale folata di fetore di putrescenza, soffiava dalle finestre aperte. Casmir pensò ai nemici morti di Carfilhiot esposti sul prato sottostante, ciascuno silenzioso sul suo palo.

Un'immagine gli attraversò la mente: Suldrun, pallida e smunta, rinchiusa qui a Tintzin Fyral a respirare quell'aria putrida. Poi allontanò quell'immagine: la questione era definitivamente conclusa.

Due ragazzi mori a torso nudo, con indosso turbanti di seta purpurea, pantaloni rossi e sandali dalla punta ricurva, lo aiutarono a fare il bagno,

poi lo rivestirono con biancheria di seta ed una tunica dorata decorata con rosette nere.

Casmir scese nel salone, superando una voliera enorme, in cui uccelli dal piumaggio multicolore saltellavano da un ramo all'altro. Carfilhiot lo stava attendendo nel salone, ed i due uomini sedettero sui divani e consumarono sorbetti gelati di frutta in coppe d'argento.

«Eccellente» commentò Casmir. «La tua ospitalità è piacevole.»

«È informale, e spero che non ne sarai terribilmente annoiato» mormorò Carfilhiot.

«Sono venuto qui per discutere una questione importante.» Casmir mise da parte il gelato e lanciò un'occhiata in direzione dei servi, cui Carfilhiot fece cenno di uscire dalla stanza, invitando poi Casmir a continuare.

Il sovrano di Lyonesse si appoggiò all'indietro sul divano.

«Re Granice ha recentemente inviato una missione diplomatica a bordo di una delle sue nuove navi da guerra. La missione ha visitato Blaloc, Pomperol, Dahaut, Cluggach in Godelia ed Ys. Gli emissari hanno esposto le mie ambizioni ed hanno proposto un'alleanza per sconfiggermi: hanno ottenuto a stento un tiepido supporto verbale, anche se» Casmir esibì un gelido sorriso, «io non ho mai fatto alcun tentativo per mascherare le mie intenzioni. Ciascun regno spera che saranno gli altri a combattere, e ciascuno desidera essere l'unico a non venire molestato. Sono certo che Granice non si aspettava nulla di più: voleva soltanto riaffermare la propria potenza, specialmente sul mare, ed in questo ha avuto pieno successo. La sua nave ha distrutto un vascello Ska, il che modifica drasticamente l'idea che ci eravamo fatta degli Ska: essi non possono più essere considerati invincibili, ed il potere marittimo del Troicinet ne esce ingrandito, anche se i Troicinesi hanno pagato un caro prezzo, perdendo sia il comandante che uno dei due principi che erano a bordo della nave.»

«Per me, il messaggio è chiaro: i Troicinesi stanno diventando più forti, ed io devo colpire in modo da creare un po' di scompiglio. Il punto più ovvio da colpire è l'Ulfland Meridionale, da dove posso attaccare gli Ska dell'Ulfland Settentrionale prima che consolidino le loro posizioni. Una volta che avrò occupato la fortezza di Poëlitetz, il Dahaut sarà alla mia mercé, perché Re Audry non mi potrà combattere sia ad ovest sia a sud.»

«In primo luogo, quindi... prendere l'Ulfland Meridionale nel modo più facile, il che presuppone la tua collaborazione.» Casmir fece una pausa, ma Carfilhiot, lo sguardo fisso pensosamente sul fuoco, non replicò.

Il silenzio si fece pesante, e Carfilhiot si riscosse e disse:

«Come sai, hai i miei personali auguri di buona riuscita, ma io non sono del tutto libero di agire e devo muovermi con circospezione.»

«Certo» convenne Casmir. «Ti stai riferendo al tuo signore nominale, Re Oriante?»

«Assolutamente no.»

«Chi sono, se posso chiederlo, i nemici che stai con tanta decisione cercando di scoraggiare?»

«Convengo con te che la puzza è tremenda. Sono banditi della brughiera: piccoli baroni e signorotti da quattro soldi che non sono migliori dei veri banditi, tanto che un uomo onesto rischia la vita ad attraversare la brughiera per andare a caccia. L'Ulfland Meridionale è essenzialmente privo di legge, fatta eccezione per Vale Evander: il povero Oriante non riesce a dominare sua moglie, figuriamoci se può controllare il suo regno. Ogni capo clan si considera un aristocratico e si costruisce una fortezza montana da cui organizza scorrerie a spese dei vicini. Io ho tentato di portare un po' di ordine: un compito ingrato che mi ha fruttato le definizioni di despota ed orco. La brutalità, tuttavia, è l'unico linguaggio che questi montanari comprendono.»

«Sono questi nemici che t'inducono alla circospezione?»

«No.» Carfilhiot si alzò in piedi e si volse con le spalle al fuoco, fissando Casmir con fredda imparzialità. «Ecco come stanno le cose, in assoluta sincerità. Sto studiando la magia: il mio insegnante è il grande Tamurello, ed io sono vincolato nei suoi confronti, per cui lo devo interpellare per le questioni politiche. Questa è la situazione.»

«Quando posso avere una tua risposta?» chiese ancora Casmir, fissando Carfilhiot negli occhi.

«Perché aspettare?» replicò Carfilhiot. «Sistemiamo subito la questione. Vieni con me.»

I due salirono nello studio di Carfilhiot, e Casmir si fece silenzioso ma attento e pieno d'interesse.

Le apparecchiature magiche di Carfilhiot erano tanto scarse da suscitare imbarazzo: perfino le curiosità accumulate da Casmir erano impressionanti al confronto. Forse, rifletté il sovrano, Carfilhiot conservava la maggior parte delle sue attrezzature chiuse negli armadi.

Una grande mappa d'Hybras, intagliata in vari tipi di legno, dominava tutto il resto, sia per dimensioni che per evidente importanza. In un pannello sul retro della mappa era stato intagliato un volto, che sembrava una riproduzione di quello di Tamurello, sia pure con lineamenti rozzi ed esage-

rati. L'artigiano che aveva eseguito il lavoro non si era certo preoccupato di adulare Tamurello: la fronte sporgeva sugli occhi altrettanto prominenti, guance e labbra erano dipinti in una spiacevole tonalità di rosso. Carfilhiot non diede volutamente alcuna spiegazione, e si limitò a tirare il lobo dell'immagine.

«Tamurello! Ascolta la voce di Faude Carfilhiot!» Toccò quindi la bocca dell'immagine. «Tamurello, parla!»

«Sento e parlo» replicò l'immagine, con uno scricchiolio di legno.

«Tamurello!» Carfilhiot toccò gli occhi. «Guarda me e Re Casmir di Lyonesse: stiamo considerando la possibilità di utilizzare i suoi eserciti nell'Ulfland Meridionale per placarne i disordini ed estendere il saggio governo di Casmir. Noi comprendiamo il tuo distacco dalle questioni politiche, ma ti preghiamo di darci un consiglio in merito.»

«Io consiglio che non vengano immesse truppe straniere nell'Ulfland Meridionale» replicò l'immagine, «in particolare gli eserciti di Lyonesse. Re Casmir, le tue aspirazioni ti fanno credito, ma sconvolgerebbero tutto Hybras, compreso il Dahaut, il che mi creerebbe delle noie. Il mio consiglio è che tu ritorni a Lyonesse e faccia la pace con il Troicinet. Carfilhiot, ti consiglio di usare con decisione la potenza di Tintzin Fyral per evitare qualsiasi incursione nell'Ulfland Meridionale.»

«Grazie» replicò Carfilhiot. «Ascolteremo di certo i tuoi consigli.»

Casmir non disse nulla, ed i due discesero nel salotto dove conversarono ancora per un'ora di cose secondarie, dopodiché Casmir dichiarò di aver bisogno di riposare e Carfilhiot gli augurò di dormire bene.

Il mattino successivo, Casmir si alzò presto, espresse a Carfilhiot la propria gratitudine per l'ospitalità offertagli e partì senza ulteriori indugi.

A mezzogiorno, il gruppo si avvicinò a Kaul Bocach. Re Casmir, con metà della scorta, pagò il pedaggio e superò la fortezza, arrestandosi a pochi metri di distanza da essa, mentre il resto del gruppo si avvicinava a sua volta a Kaul Bocach.

«Perché non siete passati tutti insieme?» chiese il capitano della fortezza, facendosi avanti. «Adesso dovrete pagare altri otto fiorini d'argento.»

Sir Welty smontò senza fretta, poi afferrò il capitano e gli puntò un coltello alla gola.

«Che cosa preferisci essere: un tagliaborse morto oppure un soldato vivo al servizio di Re Casmir di Lyonesse?»

L'elmo d'acciaio del capitano cadde, ed il pelato cranio marrone sussultò mentre l'uomo si contorceva e lottava.

«Questo è un tradimento!» annaspò. «Dov'è il tuo onore?»

«Guarda laggiù: là c'è Re Casmir. Oseresti accusarlo di disonore, dopo aver carpito il suo reale denaro?»

«Naturalmente no, tuttavia...»

Sir Welty lo punse con il pugnale.

«Ordina ai tuoi uomini di venire fuori per un'ispezione. Cucinerai a fuoco lento se verrà versata una sola goccia di sangue che non sia il tuo.»

«Ti aspetti che consegni la nostra imprendibile fortezza di Kaul Bocach nelle vostre mani senza neppure protestare?» chiese il capitano, in un ultimo tentativo di sfida.

«Protesta quanto ti pare. Se preferisci, posso anche farti tornare dentro, dopodiché vi stringeremo d'assedio. Scaleremo il monte e vi faremo precipitare addosso un po' di massi.»

«Forse è una cosa possibile, ma molto difficile.»

«Incendieremo dei tronchi e li infileremo nel passaggio: bruceranno e vi affumicheranno. Vuoi forse sfidare la potenza di Lyonesse?»

«Naturalmente no!» Il capitano trasse un profondo respiro. «Come ho dichiarato fin dall'inizio, sono lieto di entrare al servizio del grazioso Re Casmir! Ehi, guardie! Uscite per un'ispezione!»

Con aria cupa, i membri della guarnigione vennero fuori e si arrestarono, accigliati e scomposti, sotto la luce del sole, i capelli arruffati sotto gli elmi d'acciaio.

«Sarebbe più semplice tagliar loro la testa» commentò Casmir, osservandoli con disgusto.

«Non temere!» gridò il capitano. «Siamo i soldati più in gamba che ci siano, in condizioni normali.»

Re Casmir si volse con una scrollata di spalle. I tributi del pedaggio vennero caricati su uno dei carri, Sir Welty rimase di guarnigione provvisoriamente con quattordici cavalieri e Re Casmir fece ritorno a Lyonesse senza però alcuna gioia.

Nel suo studio, a Tintzin Fyral, Carfilhiot impegnò nuovamente l'attenzione di Tamurello.

«Casmir se ne è andato. I nostri rapporti sono solo più cortesi, nel migliore dei casi.»

«Ottimo! I re, come i bambini, tendono ad essere opportunisti, e la generosità serve solo a viziarli: essi considerano l'affabilità come un equivalente della debolezza e si affrettano a sfruttarla.»

«Il temperamento di Casmir è anche più spiacevole: ha la semplicità mentale di un pesce, e l'ho visto agire spontaneamente solo qui nel mio studio: è interessato alla magia, e nutre ambizioni in questo senso.»

«Ambizioni futili, per Casmir: manca di pazienza, ed è molto simile a te.»

«Può essere vero. Sono ansioso di procedere alle prime estensioni.»

«La situazione è immutata. Il campo degli analoghi deve essere per te come una seconda natura. Per quanto tempo ti riesce di fissare un'immagine nella mente e poi cambiarne a piacimento i colori mantenendo fissi i lineamenti?»

«Non sono migliorato.»

«Queste immagini dovrebbero essere dure come roccia. Dopo aver immaginato un paesaggio, devi riuscire a contare le foghe di un albero e poi contarle di nuovo arrivando alla stessa cifra.»

«È un esercizio difficile. Perché non posso semplicemente utilizzare le apparecchiature?»

«Ah! E dove ti procureresti tali apparecchiature? Nonostante il mio amore per te, non mi posso separare da nessuno dei miei congegni ottenuti con tanta fatica.»

«Tuttavia, si possono sempre approntare nuove apparecchiature.»

«Davvero? Sarei felice di apprendere questo ermetico ed astruso segreto.»

«Però convieni che sarebbe possibile.»

«Ma difficile. I Sandestin non sono più innocenti né abbondanti né accomodanti... Eh! Ah!» Dopo quell'improvvisa esclamazione, Tamurello riprese a parlare con un diverso tono di voce. «Mi è venuta un'idea: un pensiero tanto bello che oso a stento pensarlo.»

«Dimmi di che si tratta!»

«C'è ancora così tanto da aggiungere per portarlo alla perfezione!»

«Deve essere un pensiero davvero pericoloso.»

«Esatto. Passiamo ad argomenti meno pericolosi. Potrei fare questa ingannevole osservazione: un modo per procurarsi un apparato magico è, per esprimersi francamente, quello di derubare un altro mago, il quale di conseguenza potrebbe diventare troppo debole per vendicarsi del furto subito... specialmente se non sa chi sia il ladro.»

«Fin qui ti seguo bene. Che altro c'è da dire?»

«Supponi di derubare un mago: chi sceglieresti come vittima? Murgen? Me? Baibaldes? Mai: le conseguenze sarebbero certe, rapide e tremende.

Bisogna cercare un novizio, ancora fresco di studi, e preferibilmente uno che abbondi di apparecchiature, in modo che il furto frutti un buon bottino. Inoltre, la vittima deve essere qualcuno che possa in futuro trasformarsi in un nemico: il tempo giusto per indebolire o distruggere quella persona è ora!»

«A scopo di chiarificazione, e sempre per ipotesi, chi potrebbe essere una persona del genere?»

«Anche le contingenze ipotetiche devono essere vagliate a svariati livelli, e devono essere organizzate intere zone di duplicità. Ne parleremo ancora più tardi, e nel frattempo, non una parola, con nessuno!»

CAPITOLO TREDICESIMO

Shimrod, scion di Murgen, dimostrò ben presto di possedere una straordinaria forza interiore, e si allontanò dal controllo di Murgen, diventando autonomo.

I due non mostravano tratti ovviamente simili, fatta eccezione per la competenza, le risorse ed una certa abbondanza d'immagine, che in Shimrod si manifestava sotto forma di un umorismo bizzarro e di un'inclinazione al sentimentalismo talvolta penosa.

L'aspetto esteriore dei due era ancor meno simile. Murgen appariva come un uomo forte dai capelli bianchi e di età indefinibile, mentre Shimrod aveva l'aspetto di un giovane dall'espressione quasi ingenua. Era magro, lungo di gambe, con capelli color sabbia ed occhi fra il nocciola ed il grigio. Aveva la mascella lunga, le guance un po' incavate, la bocca ampia ed atteggiata ad una smorfia che sembrava generata da qualche acido pensiero.

Dopo un periodo di vagabondaggi, Shimrod s'insediò a Trilda, una dimora che sorgeva a Lally Meadow e che era stata precedentemente occupata da Murgen, posta all'interno della Foresta di Tantrevalles; là, si dedicò ad un serio studio della magia, utilizzando libri, tracciati, apparecchiature ed operatori che Murgen gli aveva dato in custodia.

Trilda era il luogo ideale per dedicarsi ad uno studio intensivo: l'aria profumava di fogliame fresco, il sole splendeva tutto il giorno e di notte vi era la luce della luna e delle stelle. La solitudine era quasi assoluta, dal momento che la gente comune raramente si addentrava nella foresta. Trilda era stata costruita da Hilario, un mago di scarsa importanza ma dalle molte e bizzarre fantasie: ben poche erano le stanze squadrate, e tutte si affaccia-

vano su Lally Meadow per mezzo di finestre dalle svariate forme e dimensioni. Il tetto inclinato, oltre che di sei camini, disponeva anche di innumerevoli abbaini, frontoni e colmi; il suo punto più elevato sosteneva un segnavento di ferro nero che serviva al duplice scopo di indicare il vento e di scacciare gli spiriti.

Murgen aveva costruito una diga nel ruscello per creare una polla d'acqua, ed il flusso faceva girare una ruota accanto allo studio, in modo da alimentare una dozzina dì macchinari, compreso un tornio, ed i mantici per accendere il fuoco.

Gli esseri fatati talvolta si affacciavano al limitare della foresta per osservare Shimrod quando questi usciva sul prato, ma altrimenti lo ignoravano per timore della sua magia.

Passarono le stagioni, e l'autunno cedette il passo all'inverno: fiocchi di neve scesero abbondanti dal cielo per rivestire il prato di un velo di silenzio. Shimrod mantenne i fuochi accesi ed iniziò un intenso studio di *Astrazioni e Citazioni* di Balberry, un vasto compendio di esercizi, metodi, forme e tracciati, scritti in lingue antiche o addirittura immaginarie. Usando una lente ricavata dall'occhio di un sandestin, Shimrod era però in grado di leggere le iscrizioni come se fossero state in linguaggio comune.

Shimrod ricavava i suoi pasti da un tovagliolo dell'abbondanza che, se disteso su un tavolo, forniva un succulento banchetto. Per divertirsi, imparò a suonare il liuto, un'arte apprezzata dalle fate di Tuddifot Shee, situato all'estremità opposta di Lally Meadow, che amavano la musica, anche se indubbiamente per motivi sbagliati. Le fate costruivano violini, chitarre e strumenti a fiato di ottima qualità, ma la loro musica era, nel migliore dei casi, un dolce suono triste ed indisciplinato, simile ad un lontano scampanare. Nel peggiore dei casi, invece, le fate producevano un fracasso spietatamente stridulo, che non riuscivano a distinguere dalle loro migliori esecuzioni. Inoltre, esse erano le più vanitose fra le fate, e, se si accorgevano che un umano di passaggio le aveva per caso udite suonare, non mancavano mai di chiedergli se avesse gradito la loro musica, e male incorreva al maleducato che avesse osato dire ciò che pensava, perché veniva immediatamente costretto a danzare per un periodo di una settimana, un giorno, un'ora, un minuto ed un secondo senza sosta. Tuttavia, se si dichiarava affascinato dalla musica, l'ascoltatore poteva così ottenere una ricompensa dalle vanesie e gongolanti creature. Quando suonava il suo liuto, Shimrod scorgeva spesso creature fatate, grandi e piccole,[17] sedute su una staccio-

[17] Gli esseri fatati non mantengono a tempo indefinito una certa dimen-

nata ed avvolte in giacche verdi, sciarpe rosse e cappelli a punta. Se mostrava di accorgersi della loro presenza, quelle creature gli esprimevano la loro approvazione e chiedevano che suonasse ancora. In qualche occasione, suonatori di corno fatati gli chiedevano di suonare con loro, ma ogni volta Shimrod rifiutava educatamente, perché sapeva che se avesse concesso una cosa del genere avrebbe potuto finire per trovarsi costretto a suonare per sempre, di giorno e di notte, sul prato e sulle cime degli alberi, saltellando fra spine e cespugli, sulla brughiera, sottoterra negli shees.[18]

Il segreto, e Shimrod lo sapeva, stava nel non accettare mai le condizioni delle fate ma di stipulare invece i patti sulla base dei propri termini, altrimenti si rischiavano pessimi risultati.

Fra coloro che ascoltavano Shimrod mentre suonava, vi era una splendida fanciulla fatata con lunghi capelli castani, e Shimrod tentò di attirarla in casa offrendole qualche candito. Un giorno, la ragazza gli si avvicinò e rimase a fissarlo, la bocca ricurva e gli occhi animati da una luce maliziosa.

«E perché vorresti che entrassi in quella tua grande casa?»

«Devo essere sincero? Nella speranza di poterti amare.»

«Ah, ma questa è una delizia che non dovresti mai tentare di assaporare, perché impazziresti e mi seguiresti per sempre avanzando vane suppliche.»

«"Vane" per sempre? E saresti tanto crudele da oppormi un diniego?»

«Forse.»

«E se tu scoprissi che il caldo amore umano è più piacevole dei vostri accoppiamenti da uccelli? Allora chi sarebbe lo sdegnoso e chi lo seguirebbe per sempre avanzando le vane suppliche di una fanciulla fatata malata d'amore?»

«Quest'idea non mi era mai venuta» replicò la ragazza, accigliandosi con fare perplesso.

«Allora vieni dentro e vedremo. Prima ti offrirò un po' di vino di melograno, poi ci toglieremo i vestiti e ci scalderemo al fuoco.»

---

sione. Quando trattano con gli uomini, appaiono spesso delle dimensioni di un bambino, e di rado si mostrano più grandi di così. Se colti alla sprovvista, essi mostrano un'altezza variabile dagli otto ai trenta centimetri. Fra di loro, gli esseri fatati non danno alcuna importanza all'altezza. Vedi Glossario II.

[18] Gli esseri fatati sor o dotati dei tratti umani della malizia, della malevolenza, del tradimento, dell'invidia e della mancanza di pietà, mentre non conoscono invece le caratteristiche umane della clemenza, della gentilezza e della misericordia. L'umorismo delle fate non diverte mai la vittima.

«E poi?»

«E poi faremo una prova per vedere quale tipo d'amore sia più caldo.»

La fanciulla fatata serrò la bocca in una smorfia di scherzosa indignazione.

«Non mi dovrei pavoneggiare davanti ad uno sconosciuto.»

«Ma io non sono uno sconosciuto. Anche adesso, nel guardarmi, ti stai sciogliendo per il tuo amore per me.»

«Sono spaventata» replicò la fanciulla, e si ritrasse in fretta: Shimrod non la vide mai più.

Giunse la primavera, ed in giorno di sole Shimrod lasciò la sua dimora e gironzolò per il prato, godendo della vista dei fiori, del fogliame luminoso, dei richiami degli uccelli. Poi scoprì un sentiero che conduceva a nord attraverso la foresta e che non aveva mai notato prima.

Seguì il sentiero sotto le querce dal tronco spesso e dai rami possenti: avanti e indietro, su per una collinetta e giù per una scura radura, poi ancora su ed in un altro spiazzo erboso circondato da alte betulle argentee e costellato di fiordalisi. Il sentiero proseguiva verso un ammasso di rocce nere, ed a questo punto Shimrod udì nella foresta una serie di lamenti e di grida punteggiati da tonfi rimbombanti. Corse con passo leggero fra gli alberi, e scoprì fra le rocce un bacino di acqua verde scuro; da un lato, uno gnomo dalla barba lunga, munito di un randello stravagantemente grosso, stava bastonando una magra creatura pelosa che pendeva come un tappeto da una corda stesa fra due alberi. Ad ogni colpo, la creatura gridava chiedendo pietà.

«Basta! Smetti! Mi stai rompendo le ossa! Non hai pietà? Mi stai confondendo con un altro, è evidente! Il mio nome è Grofinet! Smettila! Usa la ragione e la logica!»

«Smettila!» ingiunse Shimrod, facendosi avanti.

Lo gnomo, alto un metro e mezzo e massiccio di corporatura, si girò di scatto, sorpreso. Era privo di collo, e la testa poggiava direttamente sulle spalle; indossava una casacca e pantaloni sudici.

«Perché picchi il povero Grofinet?» domandò Shimrod, facendosi avanti.

«Perché si fa una cosa?» grugnì lo gnomo. «Per uno scopo, per amore di un lavoro ben fatto!»

«È una buona risposta, ma non è adeguata alla mia domanda» replicò Shimrod.

«Forse, ma non ha importanza. Vattene. Voglio schiacciare questo ba-

stardo ibrido di due incubi.»

«È tutto un errore!» abbaiò Grofinet. «E bisogna chiarire tutto prima che sia fatto un danno irreparabile! Calami a terra, in modo che possa parlare con calma e senza pregiudizi!»

«Silenzio!» ingiunse lo gnomo, sferrando un colpo con il randello.

Con uno spasimo frenetico, Grofinet riuscì a liberarsi dai legami, e prese a correre per la radura sulle lunghe gambe che terminavano con piedi enormi, saltellando e schivando mentre lo gnomo lo inseguiva con il bastone. Shimrod si avvicinò e spinse lo gnomo nel laghetto: qualche bolla oleosa salì a galla, poi la superficie dell'acqua tornò immobile.

«Signore, che gesto abile!» esclamò Grofinet. «Ti sono debitore.»

«Non è stata gran cosa, davvero» obiettò con modestia Shimrod.

«Mi rincresce ma non posso essere d'accordo con te.»

«Più che giusto. Ho parlato senza riflettere, ed ora ti auguro una buona giornata.»

«Un momento, signore. Ti posso chiedere verso chi mi sono indebitato?»

«Sono Shimrod e vivo a Trilda, un chilometro e mezzo circa da qui, nella foresta.»

«Sorprendente! Sono pochi gli esseri umani che visitano da soli questi luoghi.»

«Io sono una specie di mago» spiegò Shimrod. «Gli esseri fatati mi evitano.»Squadrò con attenzione Grofinet ed aggiunse: «Devo ammettere che non ho mai visto un essere come te. A che specie appartieni?»

«Questo» replicò Grofinet in tono alquanto altezzoso, «è un argomento che la gente per bene raramente affronta.»

«Chiedo scusa, non intendevo essere indiscreto. Ancora una volta, ti auguro una buona giornata.»

«Ti condurrò io fino a Trilda» si offrì Grofinet. «Questa è una zona pericolosa, ed è il minimo che posso fare per te.»

«Come desideri.»

I due fecero ritorno a Lally Meadow, e là Shimrod si fermò.

«Non c'è bisogno che tu venga oltre: Trilda è solo a pochi passi di distanza.»

«Mentre camminavamo» replicò Grofinet, «ho riflettuto, e mi sono reso conto di essere molto indebitato con te.»

«Non dire altro» dichiarò Shimrod. «Sono felice di poterti essere stato d'aiuto.»

«Per te è facile dirlo, ma questo peso grava sul mio orgoglio! Sono costretto a dichiararmi al tuo servizio fino a quando ti avrò ricambiato. Non rifiutare: sono adamantino nella mia decisione! Tu mi fornirai solo cibo e riparo, ed io mi assumerò la responsabilità di tutti quei compiti che potrebbero altrimenti distrarti, ed eseguirò anche piccole magie.»

«Ah! Sei anche tu un mago?»

«Solo un dilettante in quest'arte, o poco più. Mi potrai istruire ulteriormente, se lo desideri. Dopo tutto, due menti sono meglio di una sola. E non ti dimenticare la sicurezza! Quando una persona guarda attentamente innanzi a sé, spesso lascia la schiena priva di protezione.»

Shimrod non riuscì a distogliere Grofinet dalla sua decisione, e così questi diventò un membro della famiglia.

All'inizio, Grofinet e le sue attività furono per Shimrod una fonte di distrazione, ed il mago arrivò almeno dieci volte, nella prima settimana, sul punto di scacciare il nuovo venuto, ma si trattenne ogni volta in considerazione dei suoi pregi, che erano davvero notevoli: non commetteva irregolarità e non danneggiava nessuna delle proprietà di Shimrod, era molto pulito e mai di cattivo umore. Anzi, era proprio il suo costante buonumore a causare tutte le distrazioni: la sua mente era fertile d'idee e pronta ad entusiasmarsi. Durante i primi giorni, fu esageratamente diffidente, ma, anche così, mentre Shimrod lottava per riuscire ad imparare a memoria le interminabili liste contenute nell'Ordine dei Mutabili, si aggirò per la casa parlando con persone immaginarie o per lo meno invisibili.

Alla fine, l'esasperazione di Shimrod si trasformò in divertimento, ed il mago si sorprese ad attendere con ansia la successiva manifestazione della sventataggine di Grofinet. Un giorno, Shimrod allontanò una mosca dal proprio tavolo da lavoro, ed immediatamente Grofinet divenne un vigile guardiano contro mosche, tarme, api ed altri insetti alati provenienti dall'esterno, impedendo loro l'ingresso. Non riuscendo a catturarli, aprì completamente la porta d'ingresso e guidò fuori ogni singolo insetto, ma nel frattempo ne entrarono a dozzine. Notando gli sforzi di Grofinet, Shimrod lanciò su Trilda un piccolo incantesimo che teneva lontani dalla casa tutti gli insetti, e Grofinet fu molto contento di quello che riteneva essere un suo successo.

Alla fine, seccatosi di vantarsi del proprio trionfo sugli insetti, fu assalito da un nuovo capriccio ed impiegò parecchi giorni a costruire un paio di ali di vimini e seta gialla, che assicurò poi al suo magro torso. Guardando dalla finestra, Shimrod lo vide correre per Lally Meadow, agitando le ali e

saltando in aria nella speranza di volare come un uccello. Fu tentato di sollevarlo e farlo librare in aria con la magia, ma si controllò per evitare che Grofinet s'entusiasmasse pericolosamente e finisse per farsi male. Più tardi, quel pomeriggio, Grofinet tentò un grande salto ed andò a cadere dentro il Lally Water. Gli esseri fatati di Tuddifot Shee si abbandonarono ad uno smodato divertimento, rotolandosi a terra e scalciando per il ridere. Disgustato, Grofinet gettò le ali da un lato e tornò zoppicando a Trilda.

Successivamente, Grofinet si dedicò allo studio delle piramidi egiziane.

«Sono straordinariamente belle, e fanno credito ai faraoni!» dichiarò.

«Esatto.»

«Questi possenti monumenti sono affascinanti nella loro semplicità» disse ancora Grofinet, il mattino successivo.

«Vero.»

«Mi chiedo quali potessero essere le loro dimensioni.»

«Un centinaio di metri per lato, più o meno, suppongo» replicò Shimrod, scrollando le spalle.

Più tardi, Shimrod notò che Grofinet stava misurando l'ampiezza di Lally Meadow contando i propri passi.

«Cosa stai facendo?» gli chiese.

«Nulla d'importante.»

«Spero che tu non stia pensando di costruire una piramide! Coprirebbe la luce del sole.»

«Forse hai ragione» replicò Grofinet, smettendo di contare i passi.

Con riluttanza, sospese i propri piani, ma trovò presto un nuovo interesse. Quella sera, quando Shimrod venne ad accendere le lampade nel salotto, Grofinet uscì dall'ombra.

«Dunque, Sir Shimrod, mi hai visto mentre passavi?» domandò.

«In effetti» replico Shimrod, che era entrato assorto nei suoi pensieri e che non aveva notato Grofinet perché questi era fuori dal suo raggio visivo «non sono proprio riuscito a vederti.»

«In questo caso ho imparato la tecnica dell'invisibilità.»

«Meraviglioso! Qual è il tuo segreto?»

«Uso la pura e semplice forza di volontà per mettermi al di là di ogni percezione.»

«Devo imparare questo metodo.»

«La spinta intellettuale, da sola, è la chiave per riuscire» spiegò Grofinet, ed aggiunse un avvertimento: «Non rimanere deluso se fallisci: è una cosa difficile.»

«Vedremo.»

Il giorno successivo, Grofinet sperimentò la sua nuova abilità, facendosi avanti trionfante da un angolo della stanza solo dopo che Shimrod aveva gridato più volte:

«Grofinet! Dove sei? Sei diventato di nuovo invisibile?»

Un giorno, Grofinet si appese alle travi del soffitto dello studio per mezzo di un paio di cinghie, penzolando come se fosse dentro un'amaca; entrando nella stanza, Shimrod avrebbe potuto non accorgersi di nulla, se non fosse stato per il fatto che Grofinet si era dimenticato di tirare su la coda, che penzolava nel mezzo della stanza e terminava con un ciuffo di pelo rossiccio.

Grofinet decise infine di mettere seriamente in pratica tutte le sue precedenti ambizioni di diventare un mago. A questo scopo, prese a frequentare lo studio, osservando Shimrod mentre operava le sue manipolazioni. Aveva però terrore del fuoco, ed ogni volta che il mago, per un motivo o per l'altro, accendeva una fiamma, usciva a precipizio dalla stanza in preda al panico, e ben presto accantonò il progetto di diventare un mago.

Si avvicinò la Vigilia di Mezz'estate, ed in corrispondenza di quell'occasione, una serie di vividi sogni venne a turbare il sonno di Shimrod. Il paesaggio era sempre lo stesso: una terrazza di marmo bianco che si affacciava su una spiaggia di sabbia candida ed un mare calmo ed azzurro. Una balaustra di marmo racchiudeva la terrazza, e piccole onde orlavano la riva di spuma bianca.

Nel primo sogno, Shimrod era appoggiato alla balaustra, intento ad osservare pigramente il mare, quando lungo la spiaggia avanzò una fanciulla dai capelli neri, con indosso una tunica senza maniche di soffice tessuto grigio-marrone. Quando fu più vicina, Shimrod notò che era snella ed un paio di centimetri più alta della media. I capelli neri, raccolti in una fascia di stoffa rossa, le scendevano quasi fino alle spalle, le braccia ed i piedi nudi erano aggraziati, la pelle di un pallido colore olivastro. Shimrod la giudicò squisitamente bella, con l'aggiunta di una qualità che comprendeva sia un senso di mistero che una certa provocazione implicita nella sua stessa esistenza, piuttosto evidente. Nel passargli davanti, la fanciulla rivolse a Shimrod un triste e fuggevole sorriso, né invitante né scostante, poi proseguì lungo la spiaggia ed uscì dal suo campo visivo. Shimrod si agitò nel sonno e si svegliò.

Il secondo sogno fu uguale al primo, salvo che per il fatto che Shimrod

rivolse la parola alla fanciulla e l'invitò a salire sulla terrazza; la giovane esitò, scosse il capo sorridendo e proseguì.

La terza notte, la fanciulla si arrestò e gli chiese:

«Perché mi chiami, Shimrod?»

«Voglio che tu ti fermi e che almeno mi rivolga la parola.»

«Credo sia meglio di no. So molto poco sugli uomini, e sono spaventata, perché avverto uno strano impulso quando passo di qui.»

La quarta notte, la fanciulla del sogno si fermò, esitò, poi si avvicinò con lentezza alla terrazza. Shimrod le scese incontro, ma la ragazza si arrestò, ed il Imago scoprì che non le si poteva avvicinare oltre, cosa che gli parve perfettamente naturale nel contesto del sogno.

«Mi parlerai, oggi?» le chiese.

«Non so che cosa dirti.»

«Perché passeggi sulla spiaggia?»

«Perché mi piace.»

«Da dove vieni e dove vai?»

«Io sono una creatura dei tuoi sogni, passo dentro e fuori dai tuoi pensieri.»

«Essere di sogno o meno, fatti più vicina e rimani con me. Dal momento che sono io a sognare, mi devi obbedire.»

«Questo non rientra nella natura dei sogni.»

Nell'allontanarsi, la fanciulla si volse a guardarlo da sopra la spalla, e, al suo risveglio, Shimrod rammentò l'esatta qualità della sua espressione: un incantesimo! Ma, a quale scopo?

Shimrod uscì a passeggiare sul prato, esaminando la situazione sotto ogni possibile prospettiva. Stavano operando su di lui un dolce incantesimo con mezzi sottili, ed indubbiamente perché la cosa tornasse a suo danno. Ma chi poteva elaborare un simile incantesimo? Esaminò le persone che conosceva, ma non gli parve che ce ne fosse qualcuna che avesse motivo d'ingannarlo servendosi di una fanciulla dalla bellezza tanto strana.

Fece ritorno nel suo studio e tentò di operare un portento, ma non riuscì a raggiungere il necessario distacco spirituale ed il portento s'infranse in un ammasso di colori discordi.

Quella notte, Shimrod rimase seduto fino a tardi nel suo studio, mentre un vento freddo sibilava fra gli alberi alle spalle della sua dimora. La prospettiva di dormire gli dava sia un senso di apprensione sia un eccitata anticipazione che tentò di sopire, ma che persistette ugualmente.

«Molto bene, allora» si disse, in un impeto di spavalderia. «Affrontiamo

la situazione e vediamo a che cosa mi condurrà.»

Andò a letto, ma il sonno fu lento a venire, e per ore si agitò e sonnecchiò, sensibile ad ogni fantasticheria che trapelava nella sua mente. Finalmente, si addormentò in modo profondo.

Il sogno ebbe inizio: Shimrod era fermo sulla terrazza, e la fanciulla avanzava lungo la spiaggia, con braccia e piedi nudi, i capelli neri agitati dal vento di mare. Procedeva senza fretta e Shimrod l'attese imperturbato, appoggiandosi alla balaustra: mostrarsi impaziente era una cattiva politica, anche in un sogno. Quando la fanciulla si fu avvicinata, Shimrod discese le scale di marmo.

Il vento cadde, ed anche la risacca si attenuò; la fanciulla dai capelli neri si arrestò in attesa, e, quando Shimrod le si accostò, un'ondata di profumo di viole lo raggiunse. I due rimasero ad un metro di distanza l'uno dall'altra, tanto vicini che Shimrod l'avrebbe potuta toccare.

La fanciulla lo fissò in volto, esibendo il suo pensoso sorriso appena accennato.

«Shimrod, non ti posso più far visita» disse.

«Che cosa ti ostacola?»

«Il mio tempo è breve: devo andare in un luogo oltre la stella Achenar.»

«Vai là di tua volontà?»

«Io sono incantata.»

«Dimmi come spezzare l'incantesimo!»

«Non qui» replicò la fanciulla, e parve esitare.

«Dove, allora?»

«Andrò alla Fiera degli Orchetti. Mi raggiungerai là?»

«Sì. Parlami dell'incantesimo, in modo che possa preparare un controincantesimo.»

«Alla Fiera degli Orchetti» ripeté la fanciulla, allontanandosi lentamente, e, lanciatasi una sola occhiata alle spalle, se ne andò.

Shimrod osservò pensoso la sua sagoma che rimpiccioliva in distanza... Da dietro le spalle gli giunse un suono ruggente, come di molte voci che urlassero infuriate, udì un tonfo di passi pesanti e rimase come paralizzato, incapace di muoversi o di guardarsi intorno.

Si destò nel suo letto, a Trilda, il cuore che gli batteva forte e la gola serrata. Erano le ore più buie della notte, molto prima che l'alba si facesse anche solo intravedere. Il fuoco era quasi spento, e tutto ciò che era visibile di Grofinet, che russava profondamente sul suo cuscino, erano un piede e la coda.

Shimrod riaccese il fuoco e tornò a letto, dove rimase disteso ad ascoltare i suoni notturni: dall'altra parte del prato giunse il dolce e triste richiamo di un uccello destato da qualcosa, forse da un gufo. Shimrod chiuse gli occhi e dormì tranquillamente per il resto della notte.

L'inizio della Fiera degli Orchetti era vicino. Shimrod imballò tutte le sue attrezzature magiche, libri, filtri ed operatori, in una cassa, sulla quale operò un incantesimo di offuscamento, cosicché la cassa si ridusse e poi venne sottoposta per sette volte ai termini di una sequenza segreta, in modo da assumere alla fine l'aspetto di un pesante mattone nero che Shimrod nascose sotto il camino.

Grofinet osservò quelle manovre fermo sulla soglia, profondamente perplesso.

«Perché fai tutto questo?» domandò.

«Perché devo lasciare Trilda per un breve periodo, ed i ladri non possono rubare quel che non riescono a trovare.»

Grofinet meditò su quell'osservazione, agitando la coda di qua e di là in sincronia con il ritmo dei suoi pensieri.

«Questo è, certo, un atto dettato dalla prudenza. Tuttavia, finché ci sarò io di guardia, nessun ladro avrà il coraggio anche solo di guardare da questa parte.»

«Non ne dubito» convenne Shimrod, «ma usando doppie precauzioni, le nostre proprietà saranno doppiamente al sicuro.»

Grofinet, non trovando altro da dire, uscì a sorvegliare il prato, e Shimrod ne approfittò per applicare una terza precauzione ed installare un Occhio Casalingo in alto nell'ombra, da dove esso avrebbe potuto registrare quel che accadeva in casa.

Poi preparò una piccola borsa da viaggio ed uscì ad impartire le ultime istruzioni a Grofinet, che se ne stava steso a sonnecchiare al sole.

«Grofinet, ho un'ultima cosa da dirti!»

«Parla» replicò Grofinet, sollevando il capo, «sono attento.»

«Mi sto recando alla Fiera degli Orchetti. Da questo momento, sei responsabile della sicurezza e della disciplina: nessuna creatura, selvaggia o meno, deve essere invitata all'interno di Trilda. Non prestare ascolto all'adulazione o a parole vellutate: informa tutti e chiunque che questa dimora è Trilda, dove a nessuno è concesso l'ingresso.»

«Comprendo in ogni dettaglio» dichiarò Grofinet. «La mia vista è acuta, e sono forte come un leone: neppure una mosca entrerà in casa.»

«Perfetto. Me ne vado, allora.»

«Buon viaggio, Shimrod! Trilda è al sicuro.»

Shimrod si allontanò nella foresta. Una volta al di fuori del raggio visivo di Grofinet, estrasse dalla sua sacca quattro piume bianche e se le assicurò agli stivali, cantilenando:

«Stivali piumati, siate fedeli ai miei bisogni: portatemi dove desidero andare.»

Le piume si agitarono e sollevarono Shimrod, facendolo scivolare attraverso la foresta, sotto le querce trapassate da raggi di sole.

Celidonie, violette, campanule crescevano nell'ombra, mentre le radure erano splendenti per la presenza di ranuncoli, primule gialle e papaveri rossi.

Percorse chilometri su chilometri, superando una serie di shees delle fate: Black Aster, Catterlein, Feair Foiry e Shadow Thawn, sede di Re Rhodion, sovrano di tutti gli esseri fatati. Superò case di orchetti, situate sotto le massicce radici delle querce e le rovine un tempo occupate dall'orco Fidaugh. Quando si soffermò per bere ad una sorgente, una dolce voce chiamò il suo nome da dietro un albero:

«Shimrod, Shimrod, dove sei diretto?»

«Giù per il sentiero ed oltre» replicò Shimrod, rimettendosi in viaggio, e la dolce voce gli sussurrò dietro:

«Ahimè, Shimrod, peccato che tu non ti sia arrestato sui tuoi passi, anche per un momento solo, per modificare forse gli eventi che verranno !»

Shimrod non replicò e non si fermò, in base alla teoria che qualsiasi cosa offerta nella Foresta di Tantrevalles doveva per forza avere per corrispettivo un prezzo esorbitante. La voce si trasformò in un mormorio indistinto e svanì.

Finalmente, Shimrod raggiunse la Grande Strada Settentrionale, una strada appena più ampia di quella che aveva inizialmente seguito, e procedette verso nord a forte velocità. Si soffermò a bere in un punto in cui una massa di rocce grigie fiancheggiava la strada, rocce fra le cui crepe crescevano contorti cipressi neri che sovrastavano una fila di bassi cespugli carichi delle rosse bacche da cui le fate ricavavano il vino. Shimrod allungò una mano per cogliere qualche bacca, ma poi, notando un fluttuare di vesti delicate, pensò fosse meglio non osare tanto e si rimise in cammino, solo per essere bersagliato da una manciata di bacche. Ignorò quel gesto impudente, come anche i trilli e le risatine che lo accompagnarono.

Mentre il sole prendeva a calare, si addentrò in una regione di basse roc-

ce e rupi, dove gli alberi crescevano contorti e la luce del sole sembrava avere il colore del sangue annacquato mentre le ombre erano chiazze azzurrine. Nulla si muoveva, e neppure un alito di vento smuoveva le fronde, eppure quella zona era sicuramente pericolosa ed era meglio lasciarsela alle spalle prima del buio, cosa che lo spinse a procèdere verso nord a forte velocità.

Il sole scivolò dietro l'orizzonte, ed il cielo si riempì di colori tristi. Shimrod si arrampicò su un cumulo di rocce ed in cima ad esso posò per terra una scatoletta, che s'ingrandì fino a raggiungere le dimensioni di una capanna. Shimrod entrò, sbarrò la porta, mangiò il contenuto della dispensa e si distese sulla branda per dormire. Si destò durante la notte, e per mezz'ora rimase ad osservare una processione di piccole luci rosse ed azzurre che si muovevano nella foresta, riprendendo poi il sonno interrotto. Un'ora più tardi, il suo riposo venne disturbato da un cauto raspare di dita o artigli, prima lungo il muro, poi contro la porta, dove le dita tentarono di spingere e forzare la chiusura, infine contro la finestra. Quindi l'intera capanna tremò quando la creatura all'esterno balzò sul tetto.

Shimrod accese la lampada, estrasse la spada ed attese.

Trascorse un minuto.

Giù dalla canna del camino sbucò un lungo braccio, del colore dello stucco. Le dita, culminanti in piccoli cuscinetti simili a quelli delle zampe dei ranocchi, si protesero nella stanza, e Shimrod sferrò un colpo con la spada, recidendo l'arto all'altezza del polso. Il moncherino si coprì di un sangue verde-nero, mentre dal tetto giungeva un gemito di disperazione. La creatura cadde al suolo e scese di nuovo il silenzio.

Shimrod esaminò quindi l'arto che aveva reciso: le quattro dita erano tutte decorate da anelli, ed il pollice portava un pesante anello d'argento con un turchese lavorato. La pietra era circondata da un'iscrizione per lui misteriosa. Magia? Qualche che fosse la sua natura, non era stata in grado di proteggere la mano.

Shimrod tagliò via gli anelli, li lavò accuratamente, li conservò nella sua sacca e tornò a dormire.

II mattino successivo, ridusse nuovamente la capanna alle dimensioni originali e si rimise in cammino, arrestandosi di lì a poco sulle rive del fiume Tway che attraversò con un solo salto. La pista continuava accanto al fiume, che a tratti si allargava in placide polle che riflettevano i salici piangenti e le canne che crescevano sulle rive. Poi il fiume piegò verso sud e la strada si allontanò verso nord.

Alle due del pomeriggio, Shimrod raggiunse il palo di ferro che contrassegnava l'intersezione delle strade nota con il nome di Twitten's Corner. Un'insegna, quella del Sole Ridente e della Luna Piangente, era appesa sulla soglia di una bassa e lunga locanda, costruita con legname grezzo; immediatamente al di sotto dell'insegna, una pesante porta sorretta da cardini di ferro dava accesso alla sala comune della locanda.

Entrando, Shimrod vide una serie di panche e di tavoli sulla sinistra ed un lungo bancone sulla destra, dietro al quale vi era un giovane dal viso stretto, con capelli ed occhi argentati e... così suppose Shimrod... con una buona porzione di sangue fatato nelle vene.

Si avvicinò al bancone ed il giovane gli si accostò per servirlo.

«Signore?»

«Vorrei un alloggio, se è adeguato alle mie esigenze.»

«Credo che siamo al completo, signore, a causa della fiera, ma farai meglio a chiedere ad Hockshank, il locandiere. Io sono solo un cameriere e non ho nessuna autorità in merito.»

«Allora, sii tanto cortese da chiamare Hockshank.»

«Chi pronuncia il mio nome?» chiese una voce.

Dalla cucina, uscì un uomo dalle spalle massicce, le gambe corte e senza collo. Una folta capigliatura del colore della paglia vecchia gli copriva la testa, e gli occhi dorati e gli orecchi a punta denunciavano una porzione di sangue fatato.

«Io ho pronunciato il tuo nome, signore» replicò Shimrod. «Vorrei un alloggio, ma mi sembra di capire che siete al completo.»

«Questo è più o meno esatto. Di solito, posso fornire ogni tipo di alloggio a seconda del prezzo che si è disposti a pagare, ma attualmente la scelta è ristretta. Che cosa avevi in mente?»

«Speravo in una camera pulita ed ariosa, senza insetti, con un comodo letto, cibo buono e tariffe non troppo elevate.»

«Questa mattina» rifletté Hockshank, massaggiandosi il mento, «uno dei miei ospiti è stato punto da una natride dal corno d'ottone. Si è sentito male ed è fuggito giù per la Strada Occidentale senza pagare il conto. Posso offrirti la sua camera, insieme ad un buon vitto, per una somma modesta. Oppure, puoi dividere la stalla con la natride per una somma meno elevata.»

«Preferisco la camera.»

«Anch'io avrei scelto così. Da questa parte, allora.» Guidò Shimrod fino ad una stanza che il mago trovò adeguata alle sue esigenze.

«Ti comporti come un gentiluomo e parli con voce gentile» osservò poi Hockshank, «tuttavia, percepisco in te l'odore della magia.»

«Forse, emana da questi anelli.»

«Interessante. In cambio di questi anelli, sarei disposto a darti un focoso unicorno nero. Alcuni dicono che solo le vergini possono cavalcare simili animali, ma non ci credere. Cosa importa ad un unicorno della castità? Ed anche se fosse tanto delicato, come potrebbe accertare lo stato delle cose? Forse che le fanciulle sarebbero tanto disposte a dimostrare la loro purezza? Io credo di no: possiamo accantonare il concetto come un'interessante favola e nulla di più.»

«In ogni caso, non mi serve nessun unicorno.»

Hockshank se ne andò, deluso.

Shimrod fece poco dopo ritorno nella sala comune, dove cenò tranquillamente. Gli altri visitatori venuti per la Fiera degli Orchetti sedevano in piccoli gruppi, immersi in discussioni relative a merci e ad affari da concludere. Vi era ben poca evidenza di convivialità, non vi erano calorosi brindisi con boccali di birra né scherzi scambiati da un capo all'altro della stanza. Piuttosto, i clienti erano chini sulle tavole, intenti a mormorare e a sussurrare, e lanciavano di qua e di là occhiate sospettose. C'erano pugni agitati, respiri trattenuti, sibilanti esclamazioni causate da prezzi ritenuti eccessivi. Quelli erano commercianti di amuleti, talismani, oggetti curiosi o strani, di valore reale o fasullo. Due uomini indossavano le casacche a strisce bianche e blu della Mauritania, un altro la rozza tunica tipica degli irlandesi; parecchi clienti parlavano con il piatto accento tipico dell'Armorica, ed un uomo dai capelli dorati, con gli occhi azzurri ed i lineamenti duri, poteva essere un Longobardo o forse un Goto Orientale. Alcuni denotavano di possedere tracce di sangue fatato: orecchi appuntiti, occhi dallo strano colore, dita in più. Ben poche erano le donne presenti, e nessuna somigliava alla fanciulla che Shimrod era venuto per incontrare.

Il mago finì la cena, poi salì in camera sua, dove dormì indisturbato per tutta la notte.

Il mattino successivo, fece colazione a base di albicocche e pane e pancetta, poi si avviò senza fretta verso il prato alle spalle della locanda, che era già racchiuso da un cerchio di banchi di vendita.

Per un'ora, passeggiò qua e là, poi sedette su una panchina vicino ad una gabbia piena di splendidi folletti dalle ali verdi ed al banco di un venditore di afrodisiaci.

La giornata trascorse senza che accadesse alcun fatto degno di nota, ed

alla fine Shimrod tornò alla locanda.

Anche il giorno successivo passò invano, sebbene la fiera avesse raggiunto il suo culmine di attività. Shimrod attese però senza impazienza: proprio per la natura tipica di simili affari, la fanciulla avrebbe aspettato a fare la sua comparsa fino a che l'impazienza avesse eroso tutta la prudenza di Shimrod... se mai sarebbe davvero giunta.

Fra mezzogiorno e le prime ore del pomeriggio del terzo giorno, la fanciulla fece il suo ingresso nella radura. Indossava un lungo mantello nero che copriva un abito marrone chiaro. Il cappuccio era gettato all'indietro in modo da rivelare un cerchietto di viole bianche e purpuree che le circondava i capelli neri. La fanciulla osservò il prato, accigliata e pensosa, come se si stesse chiedendo perché era venuta là: il suo sguardo si posò su Shimrod, lo oltrepassò, poi tornò a posarsi, dubbioso, su di lui.

Shimrod si alzo in piedi e le si avvicinò, parlandole con voce gentile.

«Fanciulla di sogno, sono qui.»

In tralice, da sopra la spalla, la fanciulla l'osservò avvicinarsi, sorridendo del suo mezzo sorriso, poi si girò lentamente per fronteggiarlo. Shimrod pensò che sembrava in un certo senso più sicura di sé, certamente fatta di carne e sangue più della creatura d'astratta bellezza che aveva passeggiato nei suoi sogni.

«Anch'io sono qui» replicò la fanciulla, «come avevo promesso.»

«Sei venuta senza molta fretta» osservò con schiettezza Shimrod, la cui pazienza era stata messa a dura prova.

«Sapevo che avresti atteso.» La fanciulla mostrò solo un certo divertimento.

«Se sei venuta solo per deridermi, non ne sono gratificato.»

«In un modo o nell'altro, sono qui.»

Shimrod l'osservò con un certo analitico distacco, che la ragazza parve trovare irritante.

«Perché mi guardi così?» domandò.

«Mi chiedo cosa tu voglia da me.»

«Sei guardingo.» La ragazza scosse tristemente il capo. «Non ti fidi di me.»

«Mi giudicheresti uno sciocco, se lo facessi.»

«Uno sciocco galante ed impaziente, però» rise la ragazza.

«Sono già abbastanza galante ed impaziente per essere venuto qui.»

«Non eri tanto privo di fiducia, nel sogno.»

«Allora stavi sognando anche tu, quando camminavi sulla spiaggia?»

«Come avrei potuto entrare nei tuoi sogni se tu non fossi stato nei miei? Ma non mi devi fare domande. Tu sei Shimrod, ed io sono Melanchte: siamo insieme, e questo basti a definire il nostro mondo.»

Shimrod la prese per le, mani e la trasse più vicina di un passo: l'odore di violette soffuse l'aria fra loro due.

«Ogni volta che parli, riveli un nuovo paradosso. Come puoi sapere che il mio nome è Shimrod? Non ho fatto nomi, nel sogno.»

«Sii ragionevole, Shimrod!» rise Melanchte. «È forse probabile che io possa vagabondare nei sogni di una persona di cui non conosco neppure il nome? Fare una cosa del genere significherebbe violare tanto le regole dell'educazione quanto quelle della proprietà di comportamento.»

«Questo è un punto di vista meraviglioso e fresco» replicò Shimrod. «Sono sorpreso che tu abbia osato tanto: devi sapere che nei sogni spesso non si tiene conto della proprietà delle azioni.»

Melanchte reclinò il capo da un lato, accennò una smorfia, poi scosse le spalle, come avrebbe potuto fare una ragazzina sciocca.

«Starei ben attenta ad evitare sogni impropri.»

Shimrod la condusse fino ad un sedile leggermente appartato dalla confusione della fiera, ed i due sedettero, fronteggiandosi, le ginocchia che quasi si sfioravano.

«Bisogna sapere la verità, tutta la verità!» esordì Shimrod.

«Perché, Shimrod?»

«Se non posso porre domande, o... più precisamente... se non dai risposta alle mie domande, come faccio a non avvertire disagio e sfiducia stando con te?»

La ragazza si chinò di un centimetro verso di lui, e Shimrod percepì di nuovo il profumo di viole.

«Sei venuto qui liberamente, per incontrare qualcuno che avevi incontrato soltanto in sogno: con questo atto, non ti sei forse impegnato sulla parola?»

«In un certo senso. Mi hai incantato con la tua bellezza, ed ho ceduto con gioia. Ho desiderato allora come adesso di prendere per me solo una simile favolosa bellezza e l'intelligenza che l'accompagna. Venendo qui, ho assunto un implicito impegno sulla parola, ma nel campo dell'amore: incontrandomi qui, anche tu hai assunto lo stesso implicito impegno.»

«Non ho pronunciato alcuna promessa né assunto alcun impegno.»

«Né l'ho fatto io. Ora un tale impegno deve essere assunto da entrambi, in modo che ogni cosa possa essere adeguatamente valutata.»

Melanchte emise una risata di disagio e si agitò sul sedile.

«Le parole non mi vogliono venire in bocca, non le posso pronunciare: sono in qualche modo impedita a farlo.»

«Dalla tua virtù?»

«Sì, se vuoi che sia così.»

Shimrod le prese le mani fra le sue.

«Se dobbiamo diventare amanti, allora la virtù va accantonata.»

«Si tratta di qualcosa di più della semplice virtù: ho paura.»

«Di cosa?»

«Mi riesce troppo difficile parlarne.»

«L'amore non deve essere timoroso: ti dovremo liberare dalle tue paure.»

«Mi stai tenendo le mani fra le tue» osservò dolcemente Melanchte.

«Sì.»

«Sei il primo a farlo.»

Shimrod l'osservò in viso: la sua bocca, di un rosso tenue sulla carnagione pallidamente olivastra del volto, era affascinante nella sua flessibilità. Si chinò e la baciò, anche se Melanchte avrebbe potuto facilmente evitare il bacio voltando il capo da un lato: le labbra della ragazza tremarono sotto le sue.

«Questo non significa nulla!» esclamò Melanchte, traendosi indietro.

«Significa solo che ci siamo baciati come fanno gli innamorati.»

«Non è successo nulla di significativo!»

«Chi è che sta seducendo l'altro?» Shimrod scosse il capo, perplesso. «Se abbiamo in mente lo stesso fine, non c'è bisogno di così tanti doppi sensi.»

Melanchte annaspò invano in cerca di una risposta, e Shimrod la trasse di nuovo vicino a sé e l'avrebbe baciata ancora se lei non lo avesse respinto.

«Prima mi devi rendere un servigio.»

«In che modo?»

«È abbastanza semplice. Nella foresta qui vicino si apre una porta che dà accesso nell'altrove di Irerly. Uno di noi due deve superare quella soglia e riportare indietro tredici gemme di differenti colori, mentre l'altro rimarrà di guardia all'ingresso.»

«Sembrerebbe un compito pericoloso, almeno per quello di noi due che entrerà ad Irerly.»

«È per questo che sono venuta da te» replicò Melanchte, alzandosi in

piedi. «Vieni, ti farò vedere.»

«Adesso?»

«Perché no? La porta è laggiù, nella foresta.»

«Molto bene, allora, fammi strada.»

Esitando, Melanchte lanciò un'occhiata in tralice a Shimrod: il suo comportamento era troppo accondiscendente. Lei si era aspettata suppliche, proteste, stipulazioni e tentativi di costringerla a pronunciare un impegno cui fino ad ora sentiva di essere riuscita a sfuggire.

«Vieni, dunque.»

Lo condusse lontano dal prato e lungo una debole pista che attraversava la foresta e che svoltava di qua e di là, attraverso tratti d'ombra, oltre tronchi d'albero che sostenevano mucchi e strati di arcaici funghi, accanto a distese di celidonie, anemoni, aconito e campanule. Tutti i suoni svanirono alle loro spalle ed essi rimasero soli.

Giunsero poi in una piccola radura ombreggiata da alte betulle, ontani e querce. Una sporgenza di gabbro nero faceva capolino fra una dozzina di amarilli bianchi fino a formare una bassa altura dalla superficie liscia ed a picco. Nella facciata di questa roccia era stata inserita una porta dai cardini di ferro.

Shimrod si guardò intorno nella radura, ascoltò e scrutò il cielo e gli alberi, ma non riuscì a vedere né a sentire nulla.

Melanchte si avvicinò alla porta ed azionò un pesante chiavistello di ferro, spalancando il battente ed esponendo un muro di roccia, mentre Shimrod l'osservava a poca distanza con educato, ma distaccato interesse.

Melanchte gli lanciò un'occhiata con la coda dell'occhio: la mancanza di preoccupazioni di Shimrod era decisamente strana; Melanchte estrasse dal proprio cappuccio uno strano oggetto esagonale, che appoggiò alla roccia in modo che vi aderisse: dopo un istante, la pietra si dissolse e si trasformò in nebbia luminosa, e Melanchte si trasse indietro e si volse verso Shimrod.

«Questa è l'apertura per entrare ad Irerly.»

«Ed è una bella apertura. Ci sono però alcune domande che ti devo rivolgere se devo fare la guardia in maniera efficiente. In primo luogo, per quanto tempo rimarrai assente? Non mi andrebbe di rimanere tutta la notte fermo qui a tremare dal freddo.»

Melanchte si avvicinò a Shimrod e gli appoggiò le mani sulle spalle, mentre l'odore di violette pervadeva l'aria.

«Shimrod, mi ami?»

«Sono affascinato ed ossessionato.» Shimrod le circondò la vita con le braccia e la trasse più vicina a sé. «Oggi è troppo tardi per Irerly. Vieni, torniamo alla locanda: questa notte dividerai la mia camera ed anche molte altre cose.»

«Vorresti davvero scoprire quanto ti posso amare?» domandò Melanchte, il volto a pochi centimetri da quello di Shimrod.

«Questo è esattamente ciò che ho in testa. Vieni, Irerly può attendere!»

«Shimrod, fallo per me: va' ad Irerly e portami tredici splendenti gemme, ciascuna di un diverso colore, ed io starò a guardia del passaggio.»

«E poi?»

«Vedrai.»

«Adesso» replicò Shimrod, tentando di spingerla sull'erba.

«No, Shimrod! Dopo!»

I due si fissarono negli occhi, e Shimrod si disse che non osava farle ulteriori pressioni: dopo tutto, l'aveva già costretta ad impegnarsi.

Il mago chiuse le punte delle dita intorno ad un amuleto e sussurrò fra i denti le sillabe di un incantesimo che aveva pronto in mente, ed il tempo si separò in sette diversi fili, uno dei quali si allungò e si distese fino a formare una serie di angoli retti ed uno stato di sospensione temporale. Shimrod si mosse allora lungo quel filo di tempo, mentre Melanchte, la radura e tutto il resto rimanevano in stasi.

CAPITOLO QUATTORDICESIMO

Murgen risiedeva a Swer Smod, una dimora composta di cinquanta grandi camere di pietra e situata in alto sulle pendici del Teach tac Teach.

Shimrod volò in quella direzione alla massima velocità concessagli dai suoi stivali alati: percorse a balzi la strada Est-Ovest da Twitten's Corner fino a Oswy Undervale, quindi imboccò un sentiero secondario che lo fece arrivare a Swer Smod. Le temibili sentinelle di Murgen gli permisero di passare senza ostacoli di sorta.

La porta principale si aprì all'avvicinarsi di Shimrod il quale, una volta entrato, trovò Murgen che lo attendeva vicino ad un grande tavolo coperto da una tovaglia di lino su cui erano posati alcuni utensili.

«Siedi» invitò Murgen. «Avrai sete e fame.»

«Infatti.»

Alcuni servi portarono piatti e terrine, e Shimrod placò la fame, mentre Murgen assaggiava un boccone di questo o di quello ed ascoltava in silen-

zio il resoconto che Shimrod gli andava facendo dei suoi sogni, di Melanchte e dell'apertura che dava accesso ad Irerly.

«Ho la sensazione che sia venuta da me perché costretta, altrimenti il suo comportamento non avrebbe senso: un momento si mostra cordiale quasi come una bambina, ed il momento successivo diventa assolutamente cinica nei suoi calcoli. In apparenza, tutto ciò che vuole sono tredici gemme prelevate ad Irerly, ma sospetto che i suoi scopi siano dì tutt'altro genere: è tanto sicura che io sia infatuato di lei che si prende a stento il disturbo di simulare.»

«Quest'affare esala puzza di Tamurello» rifletté Murgen. «Se ti sconfigge, indirettamente indebolisce me; tuttavia, dal momento che si serve di Melanchte, la sua responsabilità non può essere provata. Tamurello si divertiva con la strega Desmëi, fino a che si è stancato di lei. Per vendetta, la strega ha creato due creature d'ideale bellezza; Melanchte e Faude Carfilhiot. Era sua intenzione che Melanchte, distaccata ed irraggiungibile, facesse impazzire di desiderio Tamurello, ma, ahimè per Desmëi, Tamurello ha preferito Faude Carfilhiot, il quale è tutt'altro che distaccato. Insieme, essi bazzicano le rive vicine e lontane dei connubi innaturali.»

«Come potrebbe Tamurello controllare Melanchte?»

«Non ho la minima idea di come potrebbe, se pure è davvero coinvolto nella cosa.»

«Allora... cosa dovrei fare?»

«Tua è la passione, e sei tu a doverla soddisfare come preferisci.»

«Ebbene, che mi dici di Irerly?»

«Se tu ci andassi nelle condizioni in cui sei in questo momento, non faresti più ritorno: questo è il mio parere.»

«Trovo difficile accoppiare tanta doppiezza con tanta bellezza» osservò tristemente Shimrod. «Melanchte sta giocando una partita pericolosa, in cui è in gioco la sua stessa persona.»

«Non meno di quanto stai facendo tu, che ti giochi la vita.»

Ammansito da quel pensiero, Shimrod ricadde a sedere.

«La cosa peggiore è che ha intenzione di vincere. Eppure...»

«Eppure cosa?» domandò Murgen, dopo un attimo d'attesa.

«Solo questo.»

«Capisco.» Murgen versò un po' di vino in due bicchieri. «Lei non deve vincere, se non altro per deviare i piani di Tamurello. Adesso, e forse per sempre a partire da ora, sono tormentato dal pensiero del Destino: ho assistito ad un portento sotto forma di un'alta onda verde mare, mi devo dedi-

care a questo problema e quindi tu dovrai assumerti i miei poteri forse prima di essere del tutto pronto a riceverli. Preparati, Shimrod. Ma anzitutto ti devi purgare della tua infatuazione, e c'è un solo mezzo per arrivare a questo scopo.»

Shimrod fece ritorno a Twitten's Corner con gli stivali alati, e raggiunse subito la radura in cui aveva lasciato Melanchte, che era rimasta immota. Frugò la radura e si accertò che nessuno si celasse nell'ombra, poi osservò la porta: striature verdi roteavano e s'intrecciavano in modo da offuscare il passaggio che conduceva ad Irerly. Trasse poi di tasca un gomitolo di filo e ne assicurò un capo ad uno dei cardini di ferro della porta, gettando quindi il gomitolo oltre l'apertura. Ciò fatto, intrecciò di nuovo insieme i sette fili temporali e rientrò nell'ambiente normale. Le parole di Melanchte erano ancora sospese nell'aria.

«E poi vedrai.»

«Devi promettere.»

«Quando tornerai» sospirò Melanchte, «avrai tutto il mio amore.»

«E saremo amanti, nello spirito e nel corpo» insistette Shimrod, dopo un attimo di riflessione. «Lo prometti?»

«Sì.» Melanchte sussultò e chiuse gli occhi. «Ti dirò dolci parole e ti accarezzerò e tu potrai commettere fornicazioni erotiche sul mio corpo. È abbastanza definito, così.»

«Mi accontenterò, in mancanza di meglio. Dimmi qualcosa di Irerly e di quel che devo cercare.»

«Ti troverai in un'interessante terra popolata da montagne viventi. Gridano e muggiscono, ma la loro è per lo più millanteria: mi è stato detto che sono di solito benevole.»

«E se ne dovessi incontrare una che non lo è?»

«Allora eviteremo i timori e le perplessità provocate dal tuo ritorno.» Melanchte esibì il suo pensoso sorriso, e Shimrod rifletté che sarebbe stato meglio se la ragazza avesse evitato di fare quell'osservazione.

«Le percezioni» proseguì Melanchte con voce astratta, «si verificano laggiù in modo insolito.» Quindi diede a Shimrod tre piccoli dischi trasparenti. «Questi accelereranno la tua ricerca: in effetti, senza di essi impazziresti immediatamente. Non appena avrai superato la porta, mettiteli sulle guance e sulla fronte: sono fatti con scaglie di sandestin, e permetteranno ai tuoi sensi di assuefarsi ad Irerly. Cos'è quel fardello che hai con te? Non lo avevo notato prima.»

«Effetti personali e cose del genere: non te ne curare. Che mi dici delle gemme?»

«Si presentano in tredici colorazioni ignote in questo mondo. Non so quale sia la loro funzione, qui o là, ma le devi trovare e portare via.»

«Chiaro» convenne Shimrod. «Adesso baciami, per dimostrare la tua buona volontà.»

«Shimrod, sei decisamente troppo frivolo.»

«E fiducioso?»

Melanchte, mentre Shimrod la guardava, parve tremolare o muoversi rapidamente con uno scatto, ma subito dopo stava già sorridendo.

«"Fiducioso"? Affatto. Dunque, anche soltanto per entrare in Irerly, avrai bisogno di questa protezione per difenderti dalle emanazioni. E prendi anche questi.» Gli porse un paio di scorpioni di ferro appesi a catenelle d'oro. «Sono chiamati Là e Qua: uno ti porterà laggiù e l'altro ti ricondurrà qui. Non ti serve altro.»

«E tu mi aspetterai qui?»

«Sì, caro Shimrod. Ora va'.»

Shimrod si avvolse nella protezione, si collocò le scaglie di sandestin sulla fronte e sulle guance e prese gli amuleti di ferro.

«Là, conducimi ad Irerly!» disse, e, scivolato nel passaggio, raccolse il gomitolo di filo che vi aveva gettato ed andò avanti.

Fluttuanti volute verdi sciamavano e pulsavano, un vento verde lo sospinse avanti ed un'altra forza di una mista tonalità malva e blu-verde, lo scagliò in un'altra direzione, mentre il filo continuava a srotolarsi fra le sue dita. Lo scorpione di ferro chiamato Là diede un gran balzo e lo trascinò attraverso una forte luminosità giù verso Irerly.

CAPITOLO QUINDICESIMO

Ad Irerly, le condizioni erano di gran lunga peggiori di quanto Shimrod avesse temuto. Il rivestimento fatto con pelle di sandestin mancava di consistenza e permetteva ai suoni ed a due sensazioni tipiche di Irerly, *toice* e *gliry,* di abbattersi contro la sua carne; i due insetti di ferro, poi, sia Là che Qua, si ridussero subito a due mucchietti di cenere. La sostanza di cui era fatto Irerly doveva essere maligna, o forse, così pensò Shimrod,... i due esseri non erano affatto sandestin, dopo tutto. Inoltre, i dischi che dovevano aiutarlo nelle sue percezioni, non erano sintonizzati a dovere, il che gli fece sperimentare una sconvolgente serie di sensazioni di dislocamento: un

suono lo raggiunse sotto forma di un getto di liquido maleodorante, altri odori apparvero sotto forma di coni rossi e triangoli gialli che scomparvero del tutto non appena i dischi si regolarono adeguatamente. La vista si espresse sotto forma di una serie di linee tese che attraversavano lo spazio sgocciolando fuoco.

Shimrod lavorò sui dischi, tentando di orientarli in vari modi, tremando a causa d'inesprimibili sofferenze e suoni che gli strisciavano sulla pelle con zampe di ragno, fino a che per caso le percezioni in ingresso contattarono le giuste zone del suo cervello. Le sensazioni spiacevoli si ridussero, almeno temporaneamente, e Shimrod ne approfittò per esaminare Irerly.

Ciò che vide fu un paesaggio punteggiato da montagne isolate, di una tinta grigio-giallastra, ciascuna delle quali culminava in un comico volto semi-umano. Tutti i volti erano girati verso di lui, ed erano atteggiati ad espressioni ostili ed oltraggiate: alcuni presentavano cataclismatici cipigli e smorfie, altri emettevano tuonanti suoni di disprezzo. Le facce dal temperamento più acceso arrivarono al punto di esibire un paio di lingue color fegato che sgocciolarono magma, che nel cadere tintinnò come se fossero caduti minuscoli campanelli. Una o due montagne emisero getti di sibilante suono verde, ma Shimrod li evitò ed essi andarono a colpire altre montagne causando ulteriore commozione.

Attenendosi alle istruzioni di Murgen, Shimrod gridò, con voce amichevole:

«Signori, signori! Calma! Dopo tutto, io sono un ospite nel vostro interessante regno e mi merito la vostra considerazione!»

Un'enorme montagna, distante centoventi chilometri, ruggì con voce sempre più possente:

«Altri si sono definiti nostri ospiti, ma si sono poi dimostrati ladri e predatori, venuti per sottrarci le nostre uova-tuono. Ora non ci fidiamo più di nessuno, e chiedo alle montagne Mank ed Elfard di concatenare sulla tua sostanza.»

«Non sono ciò che credete!» Shimrod riuscì ad attirare nuovamente l'attenzione delle montagne. «I grandi maghi delle Isole Elder riconoscono i danni che vi sono stati inflitti e si meravigliano della vostra stoica pazienza. In effetti, sono stato mandato qui per lodarvi per queste vostre qualità e per la vostra generale capacità di eccellere. Mai ho visto espellere magma con tale precisazione! Mai, prima d'ora, ho assistito a simile grottesco gesticolare.»

«È facile a dirsi» brontolò la montagna che aveva già parlato prima.

«Inoltre» dichiarò Shimrod, «io ed i miei compagni gareggiamo fra noi nel detestare ladri e predatori, ne abbiamo uccisi parecchi ed ora desideriamo di restituire il maltolto così recuperato. Signori, ho qui tutte le vostre uova-tuono che è stato possibile riprendere con sì breve preavviso.»

Shimrod aprì la sua sacca e versò a terra parecchi sassi di fiume: le montagne espressero dubbio e perplessità, e parecchie di esse emisero piccoli getti di magma. Una striscia di pergamena emerse anche dalla sacca di Shimrod, che la prese al volo e lesse:

> "Io, Murgen, scrivo queste parole. Adesso sai che bellezza e lealtà non sono virtù intercambiabili! Dopo che tu hai ingannato la strega Melanchte con un blocco temporale, lei ha operato un trucco simile al tuo e ti ha sottratto tutte le uova-tuono, in modo da farti cadere vittima dei getti di magma. Io sospettavo un trucco del genere e sono rimasto nelle vicinanze, ho provocato un terzo blocco temporale ed ho rimesso nella tua sacca le uova-tuono e tutto il resto che lei ti aveva sottratto. Procedi come previsto, ma sta' in guardia!"

«Ed ora» annunciò Shimrod alle montagne, «ecco le uova-tuono!»

Frugò nella sacca e ne estrasse un involto. Con un gesto elaborato, ne espose il contenuto su un'escrescenza vicina. Le montagne si addolcirono immediatamente e cessarono le loro dimostrazioni ostili. Una delle più imponenti, distante quasi duecento chilometri, proiettò un pensiero:

«Ben fatto! Accetta il nostro amichevole benvenuto. Intendi rimanere qui a lungo?»

«Affari urgenti richiedono che rientri quasi subito a casa. Desideravo soltanto restituirvi ciò che era vostro e prendere nota delle splendide cose che riuscite a fare.»

«Permettimi di chiarirti alcuni aspetti della nostra adorata terra. Come fondamento, devi comprendere che noi apparteniamo a tre religioni in competizione fra loro: La Dottrina della Clinctura Arcoide, il Macrolite Velato, che io personalmente considero un sofisma, ed il nobile Tocsin Abbandonato. Queste dottrine differiscono in una serie di significativi particolari.»

La montagna continuò con quei discorsi per un tempo piuttosto lungo, fornendo analogie ed esempi e sondando di tanto in tanto con gentilezza in quale misura Shimrod riusciva a comprendere quelle dottrine poco familia-

ri.

«Molto interessante» disse infine Shimrod. «Le mie idee ne escono profondamente alterate.»

«È un vero peccato che tu te ne debba andare! Hai intenzione di tornare ancora, magari con altre uova-tuono?»

«Non appena mi sarà possibile. Nel frattempo, mi piacerebbe poter prendere qualche ricordo per mantenere fresca nella memoria l'immagine di Irerly.»

«Non ci sono problemi. C'è qualcosa che colpisce la tua fantasia?»

«Ecco... che ne dici di quei piccoli oggetti lucenti che hanno colori così affascinanti, tredici in tutto? Potrei accettarne con piacere una serie completa.»

«Ti riferisci a quelle floride piccole pustole che si accumulano intorno ad alcuni dei nostri orifizi? Noi le consideriamo come cancri, se mi puoi perdonare il termine. Prendi tutti quelli che vuoi.»

«In questo caso, prenderò tutti quelli che questa sacca può contenere.»

«Ne può contenere una sola serie. Mank! Idisk! Qualcuna delle vostre pustole migliori, se non spiace! Ora, tornando alla nostra discussione di anomalie teologiche, in che modo i vostri sapienti riconciliano le varie grottesche concezioni cui ho fatto riferimento?»

«Ecco... per lo più accettano quel che c'è di cattivo con quel che c'è di buono in esse.»

«Ah! Una cosa del genere concorderebbe con lo Gnosticismo Originale, come ho sempre sospettato. Ebbene, forse non è saggio avere sentimenti troppo accesi in proposito. Hai conservato i tuoi portafortuna? Bene. Tra parentesi, come farai a tornare indietro? Noto che i tuoi sandestin si sono ridotti in polvere.»

«Dovrò solo seguire questo filo fino alla porta.»

«Una teoria intelligente! Implica una logica nuova e rivoluzionaria!»

Una montagna distante espulse un getto di magma azzurro per esprimere il proprio scontento.

«Come sempre, le concezioni di Dodar rasentano l'inconcepibile in maniera quasi superstiziosa.»

«Non è così!» replicò vigorosamente Dodar. «Un ultimo aneddoto per illustrare il mio punto di vista. Ma no, vedo che Shimrod è ansioso di andarsene! Un piacevole viaggio di ritorno, quindi!»

Shimrod si fece strada annaspando lungo il filo, procedendo talvolta in parecchie direzioni allo stesso tempo, attraverso nubi di musica spiacevole

ed i morbidi ventri di quelle che gli parvero malinconicamente essere idee morte. Venti verdi ed azzurri soffiavano al di sopra e al di sotto con una violenza tale da fargli temere che il filo non fosse abbastanza resistente da sopportarne la pressione, filo che sembrava aver acquisito una strana elasticità. Finalmente, il gomitolo raggiunse quasi le dimensioni originali, e Shimrod comprese che doveva essere ormai prossimo all'uscita. Poco dopo sì imbatté in un sandestin che aveva assunto la forma di un ragazzino e che se ne stava seduto su una roccia, tenendo in mano l'altro capo del filo.

Shimrod si fermò ed il sandestin si alzò languidamente in piedi.

«Porti con te le tredici gemme?»

«Sì, e sono pronto a tornare.»

«Dammi le gemme: le devo trasportare attraverso il passaggio.»

«Meglio che sia io a portarle» rifiutò Shimrod. «Sono troppo delicate per affidarle alle cure di un subordinato.»

Il sandestin gettò da un Iato il capo del filo e scomparve nella nebbia verde, lasciando Shimrod con un inutile gomitolo di filo stretto in mano.

Il tempo passò, ed il mago attese, sentendosi sempre più a disagio: il suo manto protettivo si era deteriorato quasi al punto da andare in pezzi ed i dischi percettorii gli stavano presentando una serie d'immagini incredibili.

Il sandestin tornò, con l'aria di uno che non avesse nulla di meglio da fare.

«Mi hanno dato le stesse istruzioni di prima. Consegnami le gemme!»

«Neppure una. Forse che la tua signora mi crede davvero idiota fino a questo punto?»

Il sandestin si allontanò in un groviglio di membrane verdi, lanciandogli un'occhiata sardonica e definitiva da sopra una spalla.

Shimrod sospirò: aveva avuto la prova di un'infedeltà assoluta e totale. Estrasse dalla sacca gli oggetti che Murgen gli aveva dato: un sandestin della specie nota con il nome di esamorfa, parecchie capsule di gas ed una mattonella su cui era inciso l'Incantesimo della Spinta Invincibile.

«Riportami dall'altra parte del vortice» ordinò Shimrod al sandestin, «e nella radura vicino a Twitten's Corner.»

«L'apertura sfinterica è stata sigillata dai tuoi nemici. Dobbiamo seguire la via che oltrepassa cinque fenditure ed una perturbazione. Avvolgiti nel gas e preparati ad usare l'incantesimo.»

Shimrod si immerse nel gas contenuto in una delle capsule, che gli si avvolse intorno come uno sciroppo. Il sandestin lo guidò per un lungo cammino e finalmente gli concesse un po' di riposo.

«Mettiti comodo» gli disse. «Dobbiamo aspettare.»

Passò del tempo, in una quantità che Shimrod non fu in grado di calcolare, poi il sandestin parlò ancora.

«Prepara il tuo incantesimo.»

Shimrod imparò a memoria le sillabe dell'incantesimo e le rune svanirono dalla mattonella, lasciando un coccio vuoto.

«Ora. Pronuncia il tuo incantesimo.»

Shimrod si ritrovò nella radura in cui aveva lasciato Melanchte: la ragazza non si vedeva da nessuna parte, ed era un tardo pomeriggio d'autunno inoltrato o d'inverno. Cumuli di nubi incombevano bassi sulla radura e gli alberi circostanti levavano in alto rami spogli che tracciavano linee nere sullo sfondo del cielo. Sulla facciata della roccia non era più visibile nessuna porta.

Il "Sole Ridente e La Luna Piangente" era caldo e confortevole e quasi privo di clienti in quella serata invernale. Hockshank, il locandiere, accolse Shimrod con un educato sorriso.

«Sono felice di rivederti, Signore. Temevo che ti fosse accaduto qualcosa di male.»

«I tuoi timori erano molto vicino al vero.»

«Non è una novità. Ogni anno ci sono persone che scompaiono in maniera strana durante la fiera.»

Gli abiti di Shimrod erano laceri ed il tessuto era marcito in alcuni punti, e, quando si guardò allo specchio, vide che aveva le guance incavate, gli occhi fissi e la pelle macchiata di una strana tinta marrone che ricordava il colore del legno stagionato.

Dopo cena, rimase seduto a meditare vicino al fuoco. Melanchte, ragionò, lo aveva mandato ad Irerly per una serie di possibili ragioni: per conquistare le tredici gemme striate, per provocare la sua morte o per entrambi i fini. Sembrava che la sua morte fosse il primo fine che si era proposta, altrimenti avrebbe potuto permettergli di portare fuori le gemme. A costo della propria virtù? Shimrod sorrise: Melanchte sarebbe stata pronta ad infrangere la promessa così come era venuta meno alla fiducia concessale.

Il mattino dopo, pagò il conto, applicò le piume agli stivali nuovi e partì da Twitten's Corner.

Finalmente arrivò a Trilda: il prato appariva triste e cupo sotto le basse nubi, ed un ulteriore, strano senso di desolazione circondava la dimora. La porta era spalancata, e Shimrod avanzò lentamente, superando il battente

scardinato ed entrando nel salotto, dove trovò il cadavere di Grofinet, che era stato appeso per le lunghe gambe alle travi del soffitto ed arrostito a fuoco lento, presumibilmente con l'intento di fargli rivelare il nascondiglio dei tesori di Shimrod. A giudicare da quel che rimaneva, la coda di Grofinet era stata dapprima arrostita un po' per volta su un braciere, prima che la testa del poveretto venisse calata fra le fiamme. Senza dubbio, in preda all'isteria del dolore, Grofinet aveva urlato tutto ciò che sapeva, tormentato non solo dal dolore ma anche dal suo radicato terrore per il fuoco. Ed infine, per far tacere la sua bocca delirante, qualcuno gli aveva sfasciato la testa bruciacchiata con una mannaia.

Shimrod guardò sotto il camino: l'oggetto contorto che rappresentava il suo armamentario di oggetti magici era scomparso, ma non si era aspettato nulla di diverso. Conosceva qualche arte rudimentale, pochi trucchi da ciarlatano, un utile incantesimo o due, ma, senza la sua attrezzatura, non poteva quasi più definirsi un mago.

Melanchte! Lei non era stata nei suoi confronti più leale di quanto lui lo fosse stato con lei, tuttavia, Shimrod non le avrebbe mai fatto alcun male, mentre la ragazza aveva sigillato l'ingresso ad Irerly, in modo da farlo morire laggiù.

«Melanchte! Malvagia Melanchte! Soffrirai per i tuoi crimini! Sono sfuggito alla trappola e così ho vinto, ma a causa dell'assenza da te provocata, ho perso i miei beni e Grofinet ha perso la vita! Soffrirai fino a ripagarci entrambi!» infuriò Shimrod, mentre si aggirava per la sua dimora.

Anche i ladri che avevano approfittato della sua assenza per saccheggiare Trilda dovevano essere catturati e puniti, ma chi erano? L'Occhio Casalingo, da lui predisposto proprio per una simile eventualità! Ma no, doveva prima seppellire Grofinet, e lo fece in un luogo ombreggiato vicino alla dimora, seppellendo con lui anche i suoi pochi averi.

Quando ebbe finito, era ormai tardo pomeriggio, e la luce si era fatta fioca. Tornato in casa, accese tutte le lampade ed un fuoco nel camino, ma Trilda continuò ad apparirgli cupa.

Prelevò quindi l'occhio casalingo da sopra una trave e lo depose sul tavolo del salotto, dove, dietro opportuno stimolo, l'Occhio mostrò tutto ciò che aveva osservato durante la sua assenza.

I primi giorni erano trascorsi senza incidenti: Grofinet eseguiva con scrupolo i suoi compiti e tutto andava bene. Poi, a metà di un languido pomeriggio estivo, l'annunciatore gridò:

«Vedo due stranieri, di origine sconosciuta, che si avvicinano da sud!»

Grofinet si affrettò allora ad indossare l'elmetto ed assunse quella che gli sembrava una posa piena di autorità vicino alla porta, gridando:

«Stranieri, siate tanto gentili da arrestarvi! Questa è Trilda, la dimora del Signore Mago Shimrod, ed è attualmente sotto la mia protezione. Dal momento che non ho nulla a che spartire con voi, vi prego di andarvene!»

«Ti chiediamo solo qualcosa per ristorarci» replicò una voce. «Un po' di pane, un pezzo di formaggio, un sorso di vino e ce ne andremo per la nostra strada.»

«Non vi avvicinate oltre! Vi porterò cibo e bevande là dove vi trovate, poi ve ne dovrete andare immediatamente. Questi sono i miei ordini!»

«Ser Cavaliere, faremo come tu ritieni più opportuno.»

Adulato, Grofinet si volse, ed in quel momento venne afferrato e legato con lacci di cuoio, dopodiché ebbero inizio i tremendi fatti di quel pomeriggio.

Gli intrusi erano due: un uomo alto ed avvenente, dai modi e dall'abbigliamento di un gentiluomo, ed un suo subordinato. Il gentiluomo aveva un fisico fine ed aggraziato, e lucidi capelli neri incorniciavano un volto ben modellato. Indossava abiti da caccia in cuoio verde scuro ed un manto nero, ed era armato della lunga spada tipica di un cavaliere.

II secondo ladro mostrava di possedere quattro centimetri in meno di statura ed una dozzina di centimetri in più di circonferenza. I suoi lineamenti erano compressi, contorti ed ammucchiati insieme. Un paio di baffi marroni gli pendevano sulla bocca, aveva le braccia massicce mentre le gambe erano sottili e sembravano dolergli quando camminava, il che lo costringeva a muoversi con estrema cautela e con passo corto. Era stato il secondo ladro ad occuparsi di Grofinet, mentre il primo se ne stava appoggiato alla tavola, occupato a bere vino ed a offrire saltuari suggerimenti.

Poi la cosa fini: Grofinet rimase appeso e fumante, e la cassetta con il suo prezioso contenuto venne prelevata dal suo nascondiglio.

«Finora, tutto bene» dichiarò il cavaliere dai capelli neri, «anche se Shimrod ha avvolto i suoi tesori in un enigma. Comunque, abbiamo fatto entrambi la nostra parte.»

«È una lieta occasione. Ho lavorato a lungo e duramente, ed ora posso godermi le mie ricchezze.»

«Gioisco per te» rise con indulgenza il cavaliere. «Dopo una vita impiegata a far saltare le teste, a tirare la fune ed a storcere nasi, sei diventato una persona facoltosa, forse anche con pretese sociali. Intendi diventare un gentiluomo?»

«Non io. La mia faccia dice tutto. "Qui c'è un ladro ed un sicario", ecco cosa dice. Così sia: sono due mestieri redditizi, ed è un peccato che le mie ginocchia dolenti me li proibiscano entrambi.»

«È un vero peccato! Una persona della tua abilità è rara a trovarsi.»

«A dire il vero, non ci provo più gusto a sgozzare la gente negli angoli bui, e quanto al rubare, le mie povere ginocchia dolenti non sono più adeguate a quel mestiere: si piegano da entrambe le parti e crocchiano in modo udibile. Tuttavia, non credo che mi priverò di un po' di borseggio, giusto per divertirmi.»

«E dov'è che andrai ad esercitare la tua nuova attività?»

«Me ne andrò nel Dahaut e frequenterò le fiere, e forse mi farò Cristiano. Se avrai bisogno di me, lasciami un messaggio ad Avallon, nel luogo che ti ho detto.»

Shimrod volò sui piedi alati fino a Swer Smod. Un messaggio era appeso alla porta:

> La terra è in agitazione ed il futuro è incerto. Murgen deve rinunciare alla propria comodità al fine di risolvere i problemi relativi al Destino. A coloro che vengono come visitatori, esprime il proprio rincrescimento per la sua assenza. Gli amici e le persone bisognose possono ripararsi qui, ma la mia protezione non è garantita. A coloro che intendono fare del male non dico nulla: sanno già tutto.

Shimrod scrisse a sua volta un messaggio, che lasciò su un tavolo della sala principale:

> C'è poco da dire se non che sono venuto e me ne sono andato. Durante i miei viaggi, le cose si sono svolte come progettato, ma ho sofferto delle perdite a Trilda. Tornerò, così spero, entro un anno o non appena avrò fatto giustizia. Lascio in tua custodia le gemme dai tredici diversi colori.

Shimrod mangiò il cibo contenuto nella dispensa di Murgen e dormì su un divano nella sala.

Il mattino successivo indossò il costume di un musicante girovago: un cappello verde senza tesa e sul cui davanti era fissato un mazzo di penne di

gufo, pantaloni verdi attillati, una tunica azzurra ed un mantello marrone.

Sulla tavola grande trovò una moneta d'argento, una daga ed un piccolo cadensis a sei corde che produceva vivaci melodie quasi di sua spontanea volontà. Shimrod mise in tasca la moneta, infilò la daga nella cintura e si appese il cadensis alla spalla; quindi, lasciato Swer Smod, si avviò attraverso la Foresta di Tantrevalles in direzione del Dahaut.

CAPITOLO SEDICESIMO

In una cella a forma di campana del diametro di quattro metri e mezzo e collocata ad una ventina di metri sotto il terreno, il trascorrere dei giorni era marcato dalle circostanze più triviali: lo sgocciolio della pioggia, uno squarcio di cielo azzurro, un boccone in più nelle razioni di cibo. Aillas teneva il conto dei giorni collocando una serie di ciottoli su una sporgenza: ogni dieci ciottoli nella zona dell'unità, collocava un ciottolo nella zona delle "decine". Nel giorno successivo a nove "decine" e nove "unità", collocava un ciottolo nella zona delle "centinaia".

Il suo nutrimento consisteva in una forma di pane, una caraffa d'acqua ed una porzione di carote o rape o cavolfiore ogni tre giorni, cibo che gli veniva calato per mezzo di un canestro.

Aillas si chiese spesso per quanto tempo sarebbe sopravvissuto. Inizialmente, rimase inerte, in preda ad una sorta di apatia, ma alla fine, con uno sforzo terribile, si costrinse a mantenersi in esercizio, spingendo, tirando, saltando e rotolando. A mano a mano che recuperò l'energia, anche il suo morale migliorò: la fuga non era impossibile, ma come attuarla? Tentò d'intagliare appigli nelle pareti di pietra, ma le proporzioni e la sezione della cella garantivano un fallimento sicuro con quel metodo. Provò allora a sradicare le pietre del pavimento in modo da accumularle e raggiungere così l'imboccatura del pozzo, ma le giunture erano troppo ben sigillate ed i blocchi troppo pesanti: un'altra possibilità che fu costretto a scartare.

Trascorsero i giorni, ad uno ad uno, e poi i mesi. Anche nel giardino trascorsero mesi e giorni, e Suldrun si fece sempre più grossa a mano a mano che il figlio concepito con Aillas cresceva in lei.

Re Casmir aveva proibito l'accesso al giardino a tutti tranne che ad una serva sordomuta; ma Fratello Umphred, in quanto sacerdote, si considerava esente dal bando e fece visita a Suldrun circa tre mesi dopo la sua separazione da Aillas. Sperando di apprendere qualcosa di nuovo, Suldrun ne tollerò la presenza, ma Fratello Umphred non poté dirle nulla: il prete so-

spettava che Aillas avesse sperimentato appieno l'ira di Re Casmir, e, dato che questo era anche il suo convincimento, Suldrun non fece domande in merito. Fratello Umphred tentò con poco entusiasmo qualche approccio, ma Suldrun si ritirò nella cappella e chiuse la porta, ed il prete se ne andò senza notare che la principessa aveva già iniziato ad ingrossarsi.

Quando tornò ancora, tre mesi più tardi, le condizioni di Suldrun erano ormai evidenti.

«Suldrun, mia cara, stai ingrassando» commentò subdolamente Fratello Umphred.

Senza parlare, Suldrun si alzò anche questa volta e si ritirò nella cappella.

Fratello Umphred rimase seduto ancora un momento sui gradini, immerso in profonde riflessioni, poi andò a consultare i suoi registri, e, partendo dalla data del matrimonio, tentò di calcolare un'approssimativa data di nascita. Dal momento che il concepimento si era verificato parecchie settimane prima del matrimonio, i calcoli del prete erano del tutto errati, ma la cosa sfuggì alla sua attenzione. L'importante era che Suldrun aspettava un bambino: qual era il modo migliore per approfittare di questa prelibata informazione che sembrava essere in suo esclusivo possesso?

Passarono altre settimane, durante le quali Fratello Umphred elaborò centinaia di piani, ma, siccome nessuno gli pareva abbastanza conveniente, continuò a mantenere il segreto.

Suldrun aveva compreso i calcoli che Fratello Umphred stava facendo, e, a mano a mano che il parto si avvicinava, divenne sempre più preoccupata: presto o tardi, Fratello Umphred avrebbe accostato Re Casmir e, con quel suo tipico modo di fare che era un misto di umiltà e d'impudenza, gli avrebbe svelato il prezioso segreto.

Che sarebbe accaduto allora? La sua immaginazione non osava spingersi tanto oltre: qualsiasi cosa fosse accaduta, non le sarebbe certo piaciuta.

I tempi si fecero sempre più corti. In preda ad un panico improvviso, Suldrun si arrampicò su per il fianco della collina e superò il muro, poi si nascose in un punto da cui poteva vedere i contadini che andavano e venivano dal mercato.

Il secondo giorno d'attesa riuscì ad intercettare Ehirme che, dopo aver sussurrato parecchie esclamazioni di stupore, si arrampicò sulle pietre e scese nel giardino. Là si mise a piangere, abbracciò Suldrun e volle sapere che cosa fosse andato storto nel piano di fuga quando tutto era già pronto!

Suldrun spiegò l'accaduto come meglio poteva.

«Che ne è stato di Aillas?»

Suldrun non sapeva nulla, e quel silenzio era sinistro: Aillas doveva essere considerato morto. Le due donne piansero ancora insieme, ed Ehirme maledisse lo snaturato tiranno che aveva causato tanta infelicità a sua figlia.

Ehirme calcolò quindi i mesi ed i giorni, e, basandosi sui cicli della luna, calcolò approssimativamente quando Suldrun avrebbe dato alla luce il figlio. Il momento era vicino: mancavano forse cinque giorni, al massimo dieci, e senza che si fosse fatto il minimo preparativo.

«Fuggirai di nuovo, stanotte!» dichiarò Ehirme.

«Sei la prima cui penserebbero» obiettò malinconicamente Suldrun, «e ti accadrebbero cose terribili.»

«Che ne sarà del bambino? Te lo porteranno via di certo.»

Suldrun non riuscì di nuovo a trattenere le lacrime, ed Ehirme la strinse a sé.

«Ascolta dunque, un'idea astuta! Mia nipote è una mezza scema, e sono già tre volte che aspetta un figlio dallo stalliere, anche lui un mezzo scemo. I primi due bambini sono morti subito, in uno stato di confusione totale. Lei ha già le doglie, e presto genererà un terzo bastardo che nessuno, e lei meno degli altri, desidera avere. Sii di buon animo! In qualche modo porremo rimedio alla situazione!»

«C'è ben poco cui porre rimedio» commentò, triste, Suldrun.

«Questo lo vedremo!»

La nipote di Ehirme generò il suo bastardo: una bambina che, come i suoi predecessori andò in convulsioni, emise qualche strillo e morì.

Il corpicino venne racchiuso in una cassetta su cui... dal momento che la nipote di Ehirme era stata convertita al Cristianesimo... Fratello Umphred recitò qualche pia parola. Poi Ehirme prese la cassetta per seppellirla.

A mezzogiorno dell'indomani Suldrun fu assalita dalle doghe e verso il tramonto, stanca, con lo sguardo spento ma relativamente lieta, diede alla luce un figlio cui impose il nome Dhrun, come un eroe dei Danaan che dominava i mondi di Arcturus.

Ehirme lavò accuratamente Dhrun e lo avvolse in teli puliti. Più tardi quella sera stessa, fece ritorno con una cassettina: sotto gli alberi di olivo scavò poi una fossa poco profonda nella quale scaricò senza tanti complimenti la neonata morta. Fece quindi a pezzi la cassetta e la bruciò nel caminetto, mentre Suldrun se ne stava distesa sul suo giaciglio e la guardava con occhi dilatati.

Ehirme attese che le fiamme si fossero quasi spente e che il bimbo si fosse addormentato.

«Ora me ne devo andare. Non ti dirò dove porterò Dhrun, in modo che il bimbo sia in ogni caso al sicuro da Casmir. Fra un mese, o due o tre al massimo, scomparirai anche tu ed andrai a raggiungere il bambino, e da allora in poi, come spero, vivrai senza più soffrire.»

«Ehirme, ho paura!» mormorò Suldrun.

«A dire il vero» replicò Ehirme, scrollando le grosse spalle, «ho paura anch'io. Ma, qualsiasi cosa accada, avremo fatto del nostro meglio.»

Fratello Umphred era seduto ad un tavolinetto d'avorio e d'ebano, di fronte alla Regina Sollace. Il prete osservò con grande concentrazione una serie di tavolette di legno, ciascuna intagliata con simboli ermetici il cui significato era noto solo a lui. Da entrambi i lati del tavolino ardevano candele di cera di bacche d'alloro.

Il prete si chinò in avanti, fingendosi stupito.

«Come può essere? Nella famiglia reale è nato un altro bambino?»

«Questa» replicò la Regina, con una rauca risata, «è una sciocchezza, o forse uno scherzo.»

«I segni sono chiari. Una stella azzurra è sospesa sulla grotta della ninfa Merleach. Camianus ascende al settimo grado e qui, ecco... guarda!... ci sono altre stelle nascenti! Nessun altro significato è plausibile, ed è una cosa del presente. Mia cara regina, devi convocare una scorta ed effettuare un'ispezione, lasciando che sia la tua saggezza a giudicare!»

«Ispezione? Intendi dire...» La voce di Sollace si spense mentre la donna comprendeva.

«Io so solo quello che mi dicono le tavolette.»

Sollace si alzò in piedi e convocò le dame in attesa nel salottino adiacente.

«Venite! Mi è venuta voglia di fare una passeggiata fuori.»

Il gruppo, ridendo, chiacchierando e lamentandosi dell'inatteso esercizio, marciò su per l'arcata, oltrepassò la posterla e si fece strada fra le rocce fino alla cappella.

Suldrun comparve, e comprese subito il perché di quella visita.

«Suldrun» domandò la Regina Sollace, squadrandola con occhio critico, «cos'è tutta questa sciocchezza?»

«Che sciocchezza, reale madre?»

«Che tu staresti aspettando un bambino. Vedo che non è così, cosa di cui

sono grata. Prete, le tue tavolette ti hanno ingannato!»

«Signora, le tavolette raramente s'ingannano.»

«Ma puoi vedere da te!»

«Attualmente non è incinta» replicò Fratello Umphred, tirandosi il mento, «o almeno così sembrerebbe.»

La Regina Sollace lo fissò per un momento, poi raggiunse la cappella e guardò all'interno.

«Qui non c'è nessun bambino !»

«Allora dev'essere da qualche altra parte.»

«Una volta per tutte, fuori la verità!» La Regina Sollace, esasperata, si volse di nuovo verso Suldrun.

«Se esiste una collusione» aggiunse pensoso Fratello Umphred, «può essere facilmente scoperta.»

«Ho dato alla luce una figlia» ammise Suldrun, lanciando al prete un'occhiata colma di disprezzo. «Non appena ha aperto gli occhi al mondo ed ha visto quanto sia crudele questa vita, ha richiuso subito le palpebre. L'ho seppellita laggiù con mio grande dolore.»

Con un gesto di frustrazione, la Regina Sollace fece cenno ad un paggio.

«Convoca il re: è una questione che richiede la sua attenzione, non la mia. Io non avrei mai rinchiuso qui questa ragazza, per prima cosa.»

Re Casmir arrivò subito, già di pessimo umore, che mascherò dietro ad una triste impassibilità.

«Quali sono i fatti?» chiese, fissando Suldrun.

«Ho generato una figlia, che è morta.»

A Casmir venne subito in mente la predizione di Desmëi relativamente al figlio primogenito di Suldrun.

«Bambina? Una bambina?»

Suldrun, che trovava difficile mentire, annuì.

«L'ho seppellita sul fianco della collina.»

Re Casmir osservò il cerchio di facce, poi puntò il dito verso il prete.

«Tu, prete, con i tuoi eleganti matrimoni e canti raffinati: sei tu l'uomo adatto a questo lavoro. Porta qui il cadavere.»

Ribollendo di una furia che non era in grado di esprimere, Fratello Umphred s'inchinò umilmente e si avvicinò alla tomba. Sotto gli ultimi raggi del sole pomeridiano, spinse da un lato il fango nero con le dita bianche e delicate: ad una trentina di centimetri sotto la superficie, trovò il tessuto di lino in cui era stata avvolta la bimba morta: mentre scavava via la terra, il telo si spostò e gli permise di vedere la faccia. Fratello Umphred smise di

scavare, mentre per la mente gli passava una rapida serie di immagini e di echi di passati confronti. Le immagini e gli echi s'infransero e svanirono: il prete sollevò la neonata morta avvolta nel telino, la portò fino alla cappella e la depose dinnanzi a Re Casmir.

Per un istante, poi! guardò in direzione di Suldrun, incontrò i suoi occhi e, con un solo sguardo, le trasmise tutta l'amarezza che le osservazioni di lei avevano fatto accumulare nel suo animo nel corso degli anni.

«Sire» disse, «qui c'è il cadavere di una neonata, ma non è figlia di Suldrun. Ho seguito gli estremi riti su questa neonata tre o quattro giorni fa. È la bastarda che una certa Megweth ha avuto dallo stalliere Ralf.»

Re Casmir rise a denti stretti.

«E mi si voleva ingannare così?» Guardò in direzione del suo seguito ed indicò un sergente. «Porta il prete ed il cadavere alla vera madre ed accerta la verità su questa faccenda. Se c'è stato uno scambio di neonati, porta con te il bambino vivo.»

I visitatori lasciarono il giardino e Suldrun rimase sola sotto la luce di una luna crescente.

Il sergente, accompagnato da Fratello Umphred, si recò dalla vera madre, che fu pronta ad ammettere che il corpicino era stato affidato ad Ehirme perché lo seppellisse.

Il sergente fece ritorno ad Haidion portando con sé non solo Megweth, ma anche Ehirme, che si appellò umilmente a Re Casmir.

«Sire, se ho fatto qualcosa di male, sii *certo* che ho agito solo per l'amore che porto alla tua benedetta figlia, la Principessa Suldrun, che non si merita il dolore che affligge la sua vita.»

«Donna» replicò Re Casmir, abbassando le palpebre, «stai forse dichiarando che il mio giudizio a proposito della disobbediente Suldrun non è corretto?»

«Sire, io non parlo per mancanza di rispetto, ma nella convinzione che tu desideri udire la verità dai tuoi sudditi. Io ritengo che tu sia stato un po' troppo aspro nei confronti di quella povera ragazza e ti scongiuro di concederle di vivere una vita felice con suo figlio. Lei ti ringrazierà per la tua misericordia, così come faremo io e tutti i tuoi sudditi, perché lei non ha mai commesso nulla di male in tutta la sua vita.»

La stanza era silenziosa: tutti fissavano Re Casmir, che, a sua volta stava riflettendo... Quella donna aveva ragione, naturalmente, pensò Casmir, ma mostrarsi misericordioso adesso equivaleva ad ammettere di aver trattato

sua figlia con troppa asprezza. Non riuscì a trovare un'adeguata possibilità per fare marcia indietro, e, ritenendo poco pratico manifestare misericordia, non poté fare altro che riaffermare la sua precedente posizione.

«Ehirme, la tua lealtà è lodevole, e posso solo desiderare che mia figlia si fosse comportata nello stesso modo verso di me a suo tempo. Non mi soffermerò qui a ridiscutere il suo caso né spiegherò l'apparente durezza della sua punizione, salvo per affermare che, in qualità di principessa reale, il suo primo dovere è verso il regno.»

«Non discuteremo ulteriormente questo punto. Io intendo riferirmi ora al bambino generato dalla Principessa Suldrun in quello che sembra essere stato un legame matrimoniale valido, il che rende il bambino legittimo e quindi oggetto della mia doverosa preoccupazione. Devo ora chiedere al siniscalco d'inviarti con adeguata scorta a riprendere il bambino per portarlo qui ad Haidion, dove è giusto che dimori.»

«Posso chiederti, sire» replicò Ehirme, sbattendo indecisa le palpebre, «senza mostrarmi offensiva, che ne sarà della Principessa Suldrun dal momento che il bambino è suo figlio?»

Re Casmir rifletté di nuovo sulla risposta ed anche questa volta parlò con gentilezza.

«Sei davvero cocciuta nella tua preoccupazione per la principessa. In primo luogo, per quanto riguarda il suo matrimonio, lo dichiaro nullo in quanto contrario all'interesse di stato, anche se il bambino deve per forza essere considerato legittimo. Quanto alla Principessa Suldrun, questo è fin dove intendo spingermi nei suoi confronti: se ammetterà con sottomissione il suo errore ed affermerà di essere decisa ad agire d'ora in poi in piena obbedienza ai miei ordini, potrà tornare ad Haidion ed assumere la posizione di madre del suo bambino. Ma prima, e subito, porteremo qui il neonato.»

Ehirme si leccò le labbra, si pulì il naso con il dorso della mano, poi lanciò occhiate a destra ed a sinistra ed infine disse, con voce incerta:

«L'editto di Vostra Maestà è molto buono. Ti supplico di concedermi di portare queste parole di speranza alla Principessa Suldrun, in modo da diminuire il suo dolore. Posso correre subito nel giardino?»

«Potrai farlo» replicò Re Casmir, con un cupo cenno d'assenso, «non appena avrò saputo dove posso trovare il bambino.»

«Vostra Maestà, non posso rivelare un segreto che non mi appartiene! Nella tua generosità, convoca qui Suldrun e riferiscile le buone notizie!»

Le palpebre di Casmir si abbassarono di qualche millimetro.

«Non anteporre la tua lealtà verso la principessa al tuo dovere verso di

me, il tuo re. Ti ripeto la domanda solo un'altra volta: dov'è il bambino!?»

«Sire» gracchiò Ehirme, «ti scongiuro di porre questa domanda a Suldrun.»

Re Casmir scosse leggermente il capo ed agitò le mani, segnali ben noti a coloro che lo servivano, ed Ehirme venne portata via dalla sala.

Durante la notte, il sonno di Suldrun, già molto agitato, fu disturbato da un folle urlare proveniente dal Peinhador: non riuscendo a determinare la qualità di quel suono, tentò d'ignorarlo.

Padraig, il terzo figlio di Ehirme, attraversò di corsa l'Urquial fino al Peinhador e si gettò addosso a Zerling.

«Basta! Lei non te lo dirà, ma lo farò io! Sono tornato solo ora da Glymwode, dove ho portato quel dannato bastardo! Lo troverai là.»

Zerling interruppe i tormenti inflitti all'ammasso di carne legato ed informò Re Casmir, il quale inviò subito quattro cavalieri e due balie in una carrozza a prelevare il bambino, e poi chiese a Zerling:

«Il messaggio è venuto dalle labbra di quella donna?»

«No, Maestà. Lei non vuole parlare.»

«Preparati a tagliare una mano ed un piede a suo marito ed ai suoi figli, a meno che le parole non escano dalla sua bocca.»

Ehirme vide i cupi preparativi con occhi velati dalla sofferenza.

«Donna» le disse Zerling. «una spedizione è già partita per riportare qui il bambino da Glymwode. Il re insiste che, al fine di obbedire al suo ordine, tu risponda alla domanda che ti è stata rivolta, altrimenti tuo marito e tutti i tuoi figli perderanno ciascuno una mano ed un piede. Ti domando ancora: dov'è il bambino?»

«Parla, madre!» gridò Padraig. «Il silenzio non ha più scopo alcuno!»

«Il bambino è a Glymwode» ammise Ehirme, con voce gracchiante. «Ecco, ti ho accontentato.»

Zerling liberò gli uomini e li mandò via dall'Urquial. Poi prese un paio di pinze, estrasse la lingua dalla bocca di Ehirme e la tagliò in due. Sigillò quindi la ferita con un ferro rovente per arrestare il sangue, e quella fu l'estrema punizione inflitta da Casmir ad Ehirme.

Nel giardino, il primo giorno trascorse con lentezza, un esitante istante dopo l'altro, ciascuno che si avvicinava con diffidenza, come in punta di piedi, per poi attraversare di corsa il piano del presente e perdersi nella cupa ombra del passato.

Il secondo giorno trascorse pigro, con un'atmosfera meno tesa, ma con l'aria ugualmente densa di aspettativa.

Il terzo giorno, sempre pigro, parve trascinarsi ed essere svuotato di ogni sensibilità, eppure al contempo dolce ed innocente, come se si stesse preparando un qualche rinnovamento. Quel giorno, Suldrun si aggirò lentamente per il giardino, soffermandosi a volte a toccare il tronco di un albero o la superficie di una pietra. Con il capo chino, percorse tutta la lunghezza della spiaggia, e solo una volta sostò a guardare il mare, poi risalì il sentiero e si andò a sedere fra le rovine.

Il pomeriggio passò: un dorato tempo sognante in cui le colline pietrose parvero racchiudere tutto l'universo esistente, poi il sole tramontò in modo dolce e silenzioso. Suldrun annuì pensosa, come se le fosse stato chiarito qualcosa che era incerto, anche se le lacrime le solcavano le guance.

Apparvero le stelle: Suldrun scese fino al vecchio cedro e, alla loro tenue luce, s'impiccò ai suoi rami. La luna, sorgendo oltre la collina, illuminò un corpo afflosciato ed un volto dolce e triste, già assorto nel suo nuovo sapere.

CAPITOLO DICIASSETTESIMO

In fondo alla segreta, Aillas non si considerava più solo. Con estrema pazienza, aveva disposto lungo una parete dodici scheletri. In giorni ormai lontani nel tempo, quando ciascuno degli individui così rappresentati aveva vissuto i suoi giorni da uomo ed infine da prigioniero, ciascuno aveva inciso il suo nome, e spesso anche qualche frase, sulle pareti di roccia: dodici nomi che si accompagnavano a dodici scheletri. Non c'erano stati salvataggi, condoni e fughe, almeno tale sembrava essere il messaggio contenuto nella corrispondenza delle cifre. Aillas iniziò ad incidere il proprio nome, usando l'estremità di una fibbia, poi desistette, in preda ad un attacco d'ira: un simile atto significava essersi rassegnato, e presagiva un futuro tredicesimo scheletro.

Aillas sedette di fronte ai suoi nuovi amici, a ciascuno dei quali aveva assegnato uno dei nomi, forse in modo inesatto.

«Comunque» disse Aillas al gruppo, «un nome è solo un nome, e se uno di voi si dovesse rivolgere a me con un nome sbagliato, non me ne offenderei.» Poi richiamò all'ordine i suoi nuovi amici. «Signori, sediamo qui in consesso per usufruire della saggezza collettiva e per organizzare una linea di condotta comune. Non ci sono regole d'ordine: che la spontaneità ci as-

sista tutti, entro i limiti del decoro.»

«Il nostro argomento generale è la fuga, e questo è un argomento che noi tutti abbiamo preso in considerazione, evidentemente senza trovare una soluzione che c'illuminasse. Alcuni di voi possono considerare la questione come ormai priva d'importanza, ma la vittoria di uno solo è pur sempre una vittoria per tutti! Definiamo i termini del problema: esposto in termini semplici, esso si riduce all'atto di risalire il pozzo da qui alla superficie. Io credo che, se riuscissi a raggiungere il fondo del pozzo, potrei arrampicarmi come un ragno fino all'apertura.»

«A questo scopo, ho bisogno d'innalzarmi di quasi quattro metri fino al pozzo, e questo è un formidabile problema. Non posso saltare tanto in alto, e non ho una scala. Voi, miei colleghi, per quanto forti di ossa, mancate di tendini e muscoli... Ma, non potrebbe essere possibile arrivare a qualcosa con un abile uso delle suddette ossa e di quella corda laggiù? Vedo dinnanzi a me dodici teschi, dodici pelvi, ventiquattro femori, ventiquattro stinchi ed un ugual numero di ossa delle braccia e degli avambracci, molte costole ed una gran quantità di parti accessorie.»

«Signori, c'è del lavoro da fare, ed è giunto il momento di aggiornare la seduta. C'è qualcuno che vuole avanzare una mozione adeguata?»

«Propongo di aggiornare la seduta *sine die»* disse una voce gutturale.

Aillas fissò la fila di scheletri: quale di essi aveva parlato? Oppure era stato lui stesso a farlo?

«Ci sono voti negativi?» chiese, dopo una pausa.

Silenzio.

«In questo caso, la riunione è sciolta.»

Aillas si mise immediatamente al lavoro, smontando ciascuno scheletro, separando le diverse componenti, vagliandone la robustezza e provando nuove combinazioni per scoprire quali fossero i collegamenti migliori. Cominciò poi una costruzione, inserendo ciascun osso nell'altro con cura e precisione, sfregando le estremità contro la roccia quando era necessario e fermando le giunture con fibra prelevata dalla corda. Iniziò con quattro pelvi, che collegò con puntoni fatti di costole legate; su quelle fondamenta legò i quattro femori più grossi, ai quali sovrappose altri quattro pelvi rinforzati da costole. Su quella piattaforma, assicurò altri quattro femori ed i quattro pelvi rimasti, puntellando il tutto per assicurare la rigidità della struttura. Aveva così ottenuto una scala a due gradini che, quando ne provò la resistenza, tollerò il suo peso senza lamentarsi. Procedette allora a costruire un terzo gradino ed un altro ancora, lavorando senza fretta, mentre i

giorni si tramutavano in settimane, deciso ad ottenere una scala che non lo tradisse nel momento decisivo. Per controllare eventuali barcollamenti laterali, conficcò schegge di osso nel terreno ed organizzò tiranti a corda, ricavando una sorta di feroce soddisfazione dalla solidità di ciò che stava costruendo. La scala era diventata adesso tutta la sua vita, un oggetto dotato di una sua bellezza, tanto che la fuga divenne per lui meno importante della sua splendida scala. Era deliziato dagli snelli puntoni d'osso, dalle perfette giunture, dalla nobile elevazione della struttura.

Poi, la scala venne ultimata: l'ultimo livello, fatto di radii ed ulne, si trovava ad appena una sessantina di centimetri dalla bocca del pozzo, ed Aillas, con estrema cautela, si esercitò ad inserirsi nell'apertura. Adesso non c'era più nulla che ritardasse la partenza, eccetto la necessità di aspettare che Zerling gli portasse il prossimo canestro con il pane e l'acqua, in modo da evitare d'incontrarlo mentre veniva a nutrirlo.

La volta dopo, quando avesse ritirato il canestro ancora colmo di cibo, Zerling avrebbe annuito e non avrebbe portato altri canestri.

Il pane e l'acqua arrivarono a mezzogiorno, ed Aillas li tolse dal canestro, che verme ritirato su per il pozzo.

Il pomeriggio trascorse in modo lento come non mai, poi la cima del pozzo si scurì: era scesa la notte. Aillas si arrampicò sulla scala, puntellò la schiena contro un lato del pozzo, i piedi contro quello opposto e s'incastrò nell'apertura. Poi, una dozzina di centimetri per volta, si issò su per il condotto, all'inizio in modo goffo per tema di scivolare, poi con sempre maggiore scioltezza. Si soffermò una volta per riposare ed un'altra, quando era ormai ad un metro scarso dalla sommità, per ascoltare. Silenzio.

Continuò a salire, ora con i denti serrati ed una smorfia provocata dalla tensione, poi spinse le spalle oltre il bordo del basso muretto di recinzione e rotolò da un lato. Puntati i piedi sul terreno solido, s'issò in posizione eretta.

La notte era silenziosa tutt'intorno a lui, e, da un Iato, la massa del Peinhador nascondeva il cielo. Aillas corse tenendosi accucciato fino all'antico muro che racchiudeva l'Urquial, e, come un grosso topo nero, si aggirò nell'ombra e raggiunse la vecchia posteria: la porta era spalancata e pendeva dai cardini rotti, ed Aillas lanciò un'occhiata incerta giù per il sentiero. Scivolò quindi nell'apertura, accucciandosi, a disagio, al di la di essa. Nessuna intimazione giunse dall'oscurità, ed Aillas percepì che il giardino non era sorvegliato.

Discese il sentiero fino alla cappella: come si era atteso, non vi brillava

nessuna candela ed il fuoco era spento. Procedette giù per il sentiero e la luna, sorgendo sulle colline, illuminò il chiaro marmo delle rovine. Aillas si soffermò per guardare ed ascoltare, poi scese fino al cedro.

«Aillas.»

Si arrestò, ed udì nuovamente la voce parlargli in un triste sussurrio.

«Aillas.»

«Suldrun?» chiamò, avvicinandosi al cedro. «Sono qui.»

Accanto all'albero si levava una sagoma fatta di nebbia inconsistente.

«Aillas, Aillas, sei giunto troppo tardi: hanno preso nostro figlio.»

«Nostro figlio?» ripeté Aillas, stupefatto.

«Si chiama Dhrun, ed ora per me è perduto per sempre... Oh, Aillas, non è piacevole essere morta.»

«Povera Suldrun.» Le lacrime sgorgarono dagli occhi di Aillas. «Come hanno potuto trattarti così?»

«La vita non è stata gentile con me, ed ora mi ha abbandonata.»

«Suldrun, torna da me!»

«No.» La pallida forma si mosse e parve sorridere. «Sono fredda ed umida. Non hai paura?»

«Non avrò paura mai più. Prendi le mie mani, ti daranno calore.»

«Io sono Suldrun, eppure non lo sono.» La sagoma si mosse di nuovo alla luce della luna. «Soffro di un gelo che il tuo calore non potrebbe mai dissipare... Sono stanca, devo andare.»

«Suldrun, rimani con me! Ti prego!»

«Caro Aillas, scopriresti che non sono una buona compagnia.»

«Chi ci ha traditi? Il prete?»

«Proprio il prete. Dhrun, il nostro caro piccolo bambino: trovalo, dagli assistenza ed amore. Dimmi che lo farai!»

«Lo farò, come meglio potrò.»

«Caro Aillas, devo andare.»

Aillas rimase solo, il cuore troppo pieno di dolore anche per riuscire a piangere. Il giardino era vuoto, salvo che per la sua presenza, e, quando la luna si levò alta nel cielo, il giovane finalmente si scosse, scavò sotto le radici del cedro e tirò fuori lo specchio Persilian e la sacca con l'oro e le gemme provenienti dalla stanza di Suldrun.

Trascorse il resto della notte sull'erba sotto gli olivi, poi all'alba, scalò le rocce e si nascose nel sottobosco che fiancheggiava la strada.

Un gruppo di pellegrini e mendicanti giunse da Kercelot, sulla costa orientale, ed Aillas si unì a loro, entrando così a Città di Lyonesse. Non te-

meva minimamente di poter essere riconosciuto: chi poteva riconoscere in quel denutrito e magro poveraccio il Principe Aillas del Troicinet?

Là dove lo Sfer Arct incontrava il Chale, vi erano alcune locande che esibivano le loro insegne. Aillas prese alloggio alle Quattro Malve, e, cedendo finalmente alle proteste dello stomaco, pranzò lentamente a base di zuppa di cavolo, di pane e vino, mangiando con estrema cautela per paura che il cibo insolito avesse un effetto indesiderato sul suo stomaco rattrappito. Il cibo gli diede un senso di sonnolenza: tornato nella sua stanzetta, diede una scrollata al materasso di paglia e dormì fino a pomeriggio inoltrato.

Al risveglio, fissò le mura circostanti con un senso di allarme che sfiorava la costernazione. Rimase sdraiato, tremante, fino a quando il pulsare del sangue non sì fu placato; poi, per qualche tempo, sedette a gambe incrociate sul paglericcio, soffocato da un senso di terrore. Come aveva fatto a non perdere la ragione, rinchiuso al buio e ad una tale profondità sotto il suolo? Molte cose urgenti si affollavano ora su di lui, ed aveva un tremendo bisogno di pensare, di organizzare, di recuperare l'equilibrio.

Si alzò e scese nello spazio antistante la locanda dove un pergolato di canne e rose rampicanti ombreggiava alcuni tavoli e panche dalla calda luce del sole pomeridiano.

Aillas sedette su una panca vicina alla strada ed un cameriere gli portò una birra e frittelle d'orzo. Due erano le sensazioni urgenti che lo attiravano in direzioni opposte: una nostalgia quasi insopportabile per Watershade ed il desiderio, rinforzato dal compito affidatogli, di trovare suo figlio.

Un barbiere che lavorava sui moli gli fece la barba e gli tagliò i capelli, poi Aillas comprò qualche abito, si lavò ai bagni pubblici, si cambiò e si sentì immensamente meglio. Adesso poteva essere scambiato per un marinaio o per l'apprendista di qualche commerciante.

Tornò al pergolato davanti alle Quattro Malve, che si era affollato per il commercio del tardo pomeriggio. Bevve qualche sorso da una caraffa di birra ed ascoltò tutti i frammenti di conversazione che poteva, nella speranza di apprendere qualche notizia. Un vecchio dal volto piatto e florido, i capelli puliti e candidi come neve e miti occhi azzurri si sedette dall'altra parte del tavolo, gli rivolse un cordiale saluto, ordinò birra e tartine di pesce e non perse tempo ad avviare una conversazione con lui. Aillas, consapevole delle numerose spie impiegate da Casmir, cercò di rispondere in modo semplice ed innocente. Il nome del vecchio, come dedusse dal saluto di un passante, era Byssante, e questi gli fornì ogni tipo d'informazione

senza bisogno d'incoraggiamento. Quando parlò della guerra, Aillas apprese che la situazione era rimasta inalterata, che i Troicinesi immobilizzavano tuttora i porti del Lyonesse e che la flotta del Troicinet aveva riportato una considerevole vittoria sugli Ska, liberando definitivamente il Lir dalle loro scorrerie.

«Proprio così» si limitò a rispondere Aillas; oppure: «Così mi sembra di capire!» O ancora: «Ahimè, simili cose possono succedere.»

Ma quelle frasi erano più che sufficienti, specialmente dopo che Aillas ebbe ordinato altra birra, fornendo così ulteriore fiato a Byssante.

«Non credo che quel che Casmir progetta per Lyonesse accadrà da solo, temo, anche se finirei alla tortura in un momento se Casmir sentisse come la penso. Comunque, le cose potrebbero peggiorare ulteriormente, in seguito alla successione sul trono del Troicinet.»

«E perché?»

«Ecco, Re Granice è forte e coraggioso, ma è vecchio e non può vivere in eterno. Se Granice dovesse morire oggi, la corona andrebbe ad Ospero, che è completamente privo di ferocia. Quando Ospero morirà, la corona andrà al Principe Trewan, dal momento che il figlio di Ospero si è perduto in mare. Se poi Ospero dovesse morire prima di Granice, Trewan erediterebbe direttamente la corona, e si dice che Trewan sia un guerriero sputafuoco, per cui Lyonesse dovrà in quel caso aspettarsi il peggio. Se fossi Re Casmir, cercherei di fare la pace alle migliori condizioni possibili ed accantonerei le mie ambizioni.»

«Potrebbe davvero essere la cosa migliore» convenne Aillas. «Ma che ne è stato del Principe Arbamet? Non era lui il primo pretendente alla corona di Re Granice?»

«Arbamet è morto un po' più di un anno fa in seguito alle ferite riportate in una caduta da cavallo. Comunque, non cambia nulla, uno è selvaggio quanto l'altro, tanto che adesso perfino gli Ska non osano più avvicinarsi. Ah, la mia gola! Tanto parlare la secca. Che ne dici, ragazzo? Ti andrebbe di offrire un boccale di birra ad un vecchio pensionato?»

«Un boccale di birra per questo gentiluomo» ordinò Aillas, senza molto entusiasmo, al ragazzo che li serviva. «Niente per me.»

Byssante continuò a parlare, mentre Aillas rifletteva su quanto aveva appena appreso. Il Principe Arbamet, il padre di Trewan, era ancora vivo quando avevano lasciato Domreis a bordo della *Smaadra.* Allora la linea di successione era diritta: da Granice ad Arbamet e poi a Trewan ed ai suoi discendenti maschi. Ad Ys, quando aveva visitato il barcone del Troicinet,

Trewan doveva essere venuto a conoscenza della morte del padre, fatto che rendeva penosa la linea di discendenza dal suo punto di vista, perché ora la corona sarebbe passata da Granice ad Ospero e poi ad Aillas, saltando completamente Trewan. Non c'era da meravigliarsi che Trewan avesse fatto ritorno a bordo di pessimo umore! E non c'era più dubbio alcuno sul perché fosse diventato necessario assassinare Aillas!

Era imperativo ritornare il più rapidamente possibile nel Troicinet... ma che ne sarebbe stato di suo figlio Dhrun?

Quasi in risposta a quel pensiero, Byssante gli diede una piccola pacca con una nocca rosata.

«Guarda laggiù. Sta passando la famiglia reale di Lyonesse, uscita a prendere una boccata d'aria!»

Preceduta da un paio di araldi a cavallo e seguita da dodici soldati in uniforme, una splendida carrozza trainata da sei unicorni bianchi scese lungo lo Sfer Arct. Sul sedile che guardava avanti erano seduti Re Casmir ed il Principe Cassander, uno snello giovane sui quattordici anni, dai grandi occhi. Sul sedile di fronte vi erano la Regina Sollace, con un abito di seta verde e Fareult, Duchessa di Relsinore che teneva in grembo, o meglio tentava di controllare, un infante dai capelli ramati vestito di bianco. Il piccolo voleva arrampicarsi sullo schienale del sedile, nonostante le ammonizioni di Lady Fareult ed il cipiglio di Re Casmir, mentre la Regina Sollace si limitava a tenere lo sguardo distolto dalla creaturina.

«Ecco la famiglia reale» commentò Byssante, con un indulgente cenno della mano. «Re Casmir, il Principe Cassander e la Regina Sollace, con una dama che non conosco, accanto alla quale c'è la Principessa Madouc, figlia della Principessa Suldrun, ora morta per sua stessa mano.»

«La Principessa Madouc? Una bambina?»

«Sì, e si dice che sia una strana, piccola creatura.» Byssante terminò la birra. «Sei fortunato a poter ammirare la pompa reale così da vicino. Ed ora mi attende il mio sonnellino pomeridiano.»

Aillas andò nella sua camera. Sedutosi su una sedia, scoprì Persilian e lo appoggiò sul comodino. Lo specchio, che attraversava uno dei suoi momenti di ribalderia, mostrò la parete opposta dapprima rovesciata e poi invertita da destra a sinistra, quindi mostrò la finestra come se si affacciasse su una stalla ed infine con il volto di Re Casmir che faceva minacciosamente capolino da essa.

«Persilian» chiamò Aillas.

«Sono qui.»

Aillas parlò con estrema cautela, onde evitare di formulare una casuale osservazione sotto forma di domanda.

«Io posso rivolgerti tre sole domande e poi basta» affermò.

«Puoi formulare una quarta domanda: io risponderò, ma poi sarò libero. Tu mi hai già fatto una domanda.»

«Io voglio» replicò Aillas, parlando con attenzione, «ritrovare mio figlio Dhrun, prenderlo sotto la mia custodia e poi far ritorno nel Troicinet nella maniera più rapida e sicura. Dimmi come riuscirci nel migliore dei modi.»

«Devi esprimere ciò che vuoi sotto forma di una domanda.»

«Come posso fare ciò che ho detto?»

«Quelle sono essenzialmente tre domande.»

«Molto bene» si arrese Aillas. «Dimmi come fare per trovare mio figlio.»

«Chiedi ad Ehirme.»

«Solo questo?» gridò Aillas. «Tre parole e niente altro?»

«La risposta è adeguata» controbatté Persilian, e non volle aggiungere altro. Aillas avvolse lo specchio in un pezzo di stoffa e lo nascose sotto il pagliericcio.

Era tardo pomeriggio, e il giovane si avviò lungo il Chale, riflettendo su quanto aveva appreso. Giunto nel negozio di un orefice Moro, offrì in vendita due degli smeraldi di Suldrun, ciascuno delle dimensioni di un pisello.

Il Moro esaminò le gemme una alla volta, con una lente d'ingrandimento, poi, dopo aver completato l'esame, parlò con voce studiosamente inespressiva.

«Queste sono gemme eccellenti, e sono disposto a pagare cento fiorini d'argento per ciascuna di esse... all'incirca la metà del loro valore. È la mia prima, ultima ed unica offerta.»

«Affare fatto» rispose Aillas. Il Moro gli porse una serie di monete d'oro e d'argento che Aillas conservò nella sua sacca prima di lasciare la bottega.

Al tramonto, fece ritorno alle Quattro Malve dove cenò a base di pesce fritto, pane e vino. Dormì profondamente, e, quando si svegliò, gli parve che la permanenza nella segreta fosse stato solo un brutto sogno. Fece colazione, pagò il conto, si appese alla spalla la sacca contenente Persilian e si avviò a sud, lungo la strada della spiaggia.

Seguendo un percorso che rammentava in base a quella che gli sembrava un'altra vita, raggiunse la fattoria in cui viveva Ehirme, e, come la volta precedente, si arrestò alla siepe ed esaminò il circondario.

L'uomo ed i ragazzi stavano tagliando il fieno; nel giardino della cucina,

una vecchia robusta si muoveva zoppicando fra i cavoli, intenta a tagliare le erbacce. Mentre Aillas guardava, tre maialini fuggirono dalla stia e trotterellarono verso il campicello di rape. La vecchia emise un grido stranamente modulato ed una ragazzina uscì di corsa dalla capanna per inseguire i maialini che saettarono in tutte le direzioni meno che verso la stia.

La ragazza superò ansante il cancello, ed Aillas la chiamò.

«Ti spiacerebbe dire ad Ehirme che al cancello c'è qualcuno che desidera parlare con lei?»

La ragazza lo squadrò da testa a piedi con ostilità e sfiducia, poi chiamò la vecchia che stava strappando le erbacce fra i cavoli e riprese ad inseguire i maiali con l'aiuto di un piccolo cane nero.

La vecchia si accostò zoppicando al cancello: uno scialle gettato sul capo in modo che sporgesse sul viso, le nascondeva i lineamenti.

Aillas la fissò con costernazione: quella vecchia creatura contorta poteva mai essere Ehirme? La donna si avvicinò: prima un passo sulla gamba destra, poi uno strascicare del fianco ed un ruotare della gamba sinistra.

Alla fine si arrestò: il suo volto mostrava strane crepe e distorsioni, e gli occhi sembravano essere sprofondati nelle orbite.

«Ehirme!» balbettò Aillas. «Cosa ti è accaduto?»

Ehirme aprì la bocca ed emise una serie di vocaboli trillanti, che Aillas non riuscì a comprendere. Con un gesto di frustrazione, Ehirme chiamò la ragazza, che venne a fermarsi accanto a lei e spiegò ad Aillas:

«Re Casmir le ha fatto tagliare la lingua e le ha fatto male in tutto il corpo.»

Ehirme parlò ancora, e la ragazza, dopo aver ascoltato con attenzione, si rivolse ad Aillas e gli tradusse quanto la donna aveva detto.

«Vuole sapere cosa ti è successo.»

«Mi hanno rinchiuso in una prigione sotterranea. Sono riuscito a fuggire ed ora voglio trovare mio figlio.»

Ehirme parlò, e la ragazza si limitò a scuotere il capo.

«Cosa ha detto?» volle sapere Aillas.

«Cose a proposito di Re Casmir.»

«Ehirme, dov'è mio figlio Dhrun?»

Ci fu una serie di trilli incomprensibili, poi la ragazza tradusse:

«Non sa cosa sia successo. Ha mandato il bambino da Wynes, sua madre, vicino alla grande foresta. Il gruppo inviato da Re Casmir ha riportato qui una bambina, quindi il piccolo deve essere ancora là.»

«E come farò a trovare il posto?»

«Risali la Vecchia Strada, poi piega ad est fino a Little Saffield. Imbocca la strada secondaria che va a nord e procedi fino a Tawn Timble, e quindi fino al villaggio di Glymwode. Là dovrai chiedere di Graithe il taglialegna e di Wynes, sua moglie.»

Aillas frugò nella sacca ed estrasse una collana di perle rosa che porse ad Ehirme, la quale la prese senza entusiasmo.

«Questa collana apparteneva a Suldrun. Quando avrò raggiunto il Troicinet, vi manderò a chiamare, e tu potrai trascorrere il resto dei tuoi giorni con comodità e nel modo più sereno possibile.»

Ehirme emise un basso suono gracchiante.

«Dice che è gentile da parte tua fare quest'offerta, ma che non sa se gli uomini vorranno lasciare la loro terra.»

«Risolveremo questi problemi più tardi. Qui io sono solo Aillas il vagabondo, e non ho altro da offrire se non la mia gratitudine.»

«Così va bene.»

Più tardi in quella stessa giornata, Aillas raggiunse Little Saffield, una città commerciale sulle rive del Fiume Timble costruita interamente dalla pietra grigia ed ocra caratteristica della zona. Al centro della cittadina, Aillas trovò la Locanda del Bue Nero e vi prese alloggio per la notte.

Il mattino successivo si avviò per un sentiero che costeggiava il Fiume Timble verso nord, all'ombra dei pioppi che orlavano la riva del fiume. Parecchi corvi si alzarono in volo dai campi vicini, notificando la sua presenza a chiunque si fosse preso la briga di ascoltare.

La luce del sole trapassò la nebbiolina del primo mattino e scaldò il volto di Aillas, che stava già perdendo lo spettrale pallore provocato dalla prigionia. Mentre camminava, uno strano pensiero gli attraversò la mente:

«Un giorno devo tornare a fare visita ai miei dodici buoni amici...»

Emise un suono cupo: che idea! Ritornare in quel buco scuro? Mai... Fece un rapido calcolo: quel giorno, Zerling avrebbe calato il canestro con il cibo: il cibo e l'acqua sarebbero rimasti nel cesto ed il povero prigioniero sotterraneo sarebbe stato ritenuto morto. Forse Zerling avrebbe riferito la cosa a Re Casmir: come avrebbe reagito il re a quella notizia? Con una scrollata indifferente di spalle? Con un fremito di curiosità nei confronti del padre di sua nipote? Aillas esibì un sottile e duro sorriso e per qualche tempo si divertì a considerare le possibili direzioni che avrebbero potuto prendere gli eventi futuri.

Il paesaggio a nord si arrestava dinnanzi ad una massa scura che occu-

pava l'intero orizzonte in quella direzione: la Foresta di Tantrevalles. A mano a mano che Aillas si avvicinava ad essa, il paesaggio si modificò per divenire ancor più completamente immerso nel tempo: i colori parvero farsi più ricchi ed opprimenti, le ombre più empatiche e dotate di una curiosa colorazione propria. Il Fiume Timble, ombreggiato da salici e pioppi, vagabondò lontano in una serie di maestosi meandri mentre la strada svoltava ed entrava nella città di Tawn Timble.

Alla locanda, Aillas mangiò una porzione di fagioli e bevve un po' di birra da un boccale di terracotta. La strada per Glymwode attraversava i prati, avvicinandosi sempre più alla massa scura della foresta, talvolta costeggiandone i bordi, tal altra passando sotto boschetti ad essa adiacenti.

A metà del pomeriggio, Aillas fece il suo ingresso a Glymwode, ed il padrone della Locanda dell'Uomo Giallo gli spiegò come raggiungere la casa di Graithe il taglialegna.

«Cosa spinge tanta gente abbiente a visitare Graithe?» domandò l'uomo, perplesso. «È un uomo comune, e nulla più di un taglialegna.»

«La spiegazione è abbastanza semplice» replicò Aillas. «Certa gente importante di Lyonesse voleva che un bimbo venisse allevato in modo quieto, non so se m'intendi. Ma poi hanno cambiato idea.»

«Ah» fece il padrone, passandosi con aria astuta un dito lungo il naso. «Adesso è chiaro! Tuttavia, è una cosa un po' complicata, solo per nascondere un'indiscrezione.»

«Beh, non si possono giudicare i nobili secondo i criteri comuni.»

«Questa è una verità fondamentale!» dichiarò il locandiere. «Vivono con la testa nelle nuvole. Ebbene, conosci la strada. Non vagare nei boschi, specialmente dopo il calar della notte, perché potresti trovare cose che non stavi affatto cercando.»

«Con ogni probabilità sarò di ritorno prima del tramonto. Hai un letto per me?»

«Sì. In mancanza di meglio, ti preparerò un pagliericcio su nel solaio.»

Aillas lasciò la locanda e rintracciò la casetta di Graithe e Wynes: una piccola costruzione di due stanze, fatta di pietra e legno e con il tetto di paglia, che sorgeva proprio al limitare della foresta. Un vecchio magro con la barba bianca era intento a fare a pezzi un tronco con un maglio e con cunei, mentre una donna massiccia con un abito fatto in casa ed uno scialle coltivava il giardino. Quando Aillas si avvicinò, entrambi si raddrizzarono e l'osservarono. Aillas si arrestò accanto alla soglia ed attese che l'uomo e la donna gli si accostassero lentamente.

«Siete Graithe e Wynes?» chiese.

«Chi sei tu?» domandò l'uomo, annuendo decisamente con il capo. «Che cosa vuoi?»

«Vostra figlia Ehirme mi ha mandato qui.»

I due rimasero immoti come statue, fissandolo, ed Aillas percepì l'odore psichico della paura.

«Non sono venuto per darvi noie» spiegò. «Anzi, al contrario: sono il marito di Suldrun ed il padre del nostro bambino che Ehirme ha mandato qui: un maschietto di nome Dhrun. I soldati di Re Casmir hanno invece riportato indietro una bambina di nome Madouc; quindi, ditemi, dov'è mio figlio Dhrum?»

Wynes cominciò a piangere, ma Graithe sollevò una mano.

«Quietati, donna, noi non abbiamo fatto nulla di male. Amico, quale che sia il tuo nome: questo è un affare con cui non abbiamo più nulla a che vedere. Nostra figlia ha sofferto una grande angoscia e noi odiamo nel modo più profondo coloro che le hanno fatto del male. Re Casmir ha preso il bambino: non c'è altro da dire.»

«Solo questo, Casmir mi ha rinchiuso in una profonda segreta da cui sono appena riuscito a fuggire: lui è mio nemico non meno di quanto sia il vostro, cosa che un giorno avrò modo di apprendere. Io chiedo solo ciò che è mio di diritto: datemi il bambino oppure ditemi dove lo posso trovare.»

«Questo non conta nulla per noi!» gridò Wynes. «Siamo vecchi e sopravviviamo da un giorno all'altro. Quando il nostro cavallo morirà, come faremo a portare la legna al villaggio? Uno di questi inverni moriremo di fame.»

Aillas infilò la mano nella sacca e tirò fuori un altro degli averi di Suldrun, un bracciale d'oro incastonato di granati e rubini, a cui aggiunse un paio di corone d'oro.

«Per ora vi posso aiutare solo con questo, ma almeno non avrete da temere la fame. Ora parlatemi di mio figlio.»

Wynes prese l'oro con esitazione.

«Molto bene, ti parlerò di tuo figlio. Graithe è andato nella foresta per tagliare fascine di legna, ed io ho portato con me il bambino in una cesta che ho appoggiato per terra mentre cercavo funghi. Ahimè, eravamo vicino a Madling Meadow, e le fate di Thripsey Shee hanno operato uno scherzo maligno: hanno preso il bimbo ed hanno lasciato al suo posto una bimba fatata. Non mi sono accorta di nulla fino a che ho allungato le mani per prendere il piccolo e sono stata morsicata. Allora ho guardato nel cesto, ho

visto la bastardina dai capelli rossi ed ho capito che le fate avevano combinato uno dei loro trucchi.»

«Poi sono arrivati i soldati del re» aggiunse Graithe. «Ci hanno richiesto il bambino dietro minaccia di morte e noi abbiamo dato loro la bambina scambiata, e che vada al diavolo!»

Aillas guardò da un volto all'altro, perplesso, poi volse lo sguardo in direzione della foresta.

«Potete condurmi a Thripsey Shee?» chiese infine.

«Oh, sì, ti possiamo condurre là, e se ti dovessi comportare goffamente, le fate potrebbero darti una testa di caprone, come è successo al povero carrettaio Wilcalw; oppure ti daranno piedi danzanti e ti costringeranno a ballare per sempre lungo le strade, come è accaduto ad un ragazzo di nome Dingle che è stato colto dalle fate mentre rubava il loro miele.»

«Non infastidire mai le fate» aggiunse Wynes, «e sii contento quando ti lasciano in pace.»

«Ma mio figlio, Dhrun, che ne è di lui?»

CAPITOLO DICIOTTESIMO

All'interno e nei dintorni della Foresta di Tantrevalles esistevano un centinaio, o forse più, di shees delle fate, ciascuno dei quali costituiva la dimora di un'intera tribù di esseri fatati. Thripsey Shee, sul Madling Meadow, poco più di un miglio addentro nei confini della foresta, era governato da Re Throbius e dalla sua sposa, la Regina Bossum. II loro reame comprendeva Madling Meadow e tanta parte della foresta circostante quanta si confaceva alla dignità dei monarchi. Gli esseri fatati che abitavano a Thripsey Shee ammontavano ad ottantasei, e fra essi vi erano:

BOAB: che usava presentarsi con le sembianze di un giovinetto color verde pallido, dotato di antenne e di ali da grillo. Portava con sé una penna nera strappata alla coda di un corvo ed era incaricato di annotare tutti gli eventi e le transazioni che avvenivano nella tribù, su fogli ricavati da petali di gigli schiacciati.

TUTTERWIT: un diavoletto che amava visitare le case degli umani e divertirsi a spese dei gatti. Gli piaceva anche sbirciare dalle finestre, gemendo e facendo smorfie fino ad attirare l'attenzione di qualcuno, per poi nascondersi immediatamente alla vista.

GUNDELINE: una snella fanciulla dal fascino incantevole, con fluenti capelli color lavanda ed unghie verdi. Mimava, si pavoneggiava, faceva

stramberie, ma non parlava mai e nessuno la conosceva bene. Amava leccare lo zafferano dalle corolle dei fiori con rapidi movimenti della sua verde linguetta appuntita.

WONE: amava alzarsi presto, prima dell'alba, ed assaporare gocce di rugiada con un assortimento di nettari floreali.

MURDOCK: un grosso orchetto marrone che conciava pelli di topo ed intesseva la peluria dei piccoli gufi per creare morbide coperte grigie per i bimbi fatati della tribù.

FLINK: che forgiava spade fatate usando tecniche improntate ad un'antica forza. Era incline alle spacconate e spesso cantava la ballata che celebrava il famoso duello da lui combattuto contro Forchetto Dangott.

SHIMMIR: aveva avuto l'audacia di deridere la Regina Bossum, scivolandole silenziosamente alle spalle ed imitando il suo passo sobbalzante mentre tutti gli abitanti dello shee se ne stavano accoccolati sui talloni, le mani premute sulla bocca per trattenere l'ilarità. Per punizione, la Regina Bossum le aveva rovesciato i piedi all'indietro e le aveva fatto crescere una pustola sul naso.

FALAEL: che si manifestava come un pallido demonietto marrone dal corpo di ragazzo e dal volto di ragazza. Falael era incessantemente incline alle azioni maligne, e quando gli abitanti dei villaggi venivano nella foresta per raccogliere legna, bacche e noci, era di solito Falael che faceva esplodere le noci e trasformava le bacche in scarafaggi e rospi.

E poi c'era Twisk, che di regola appariva sotto forma di una fanciulla dai capelli color arancio che indossava una veste di garza grigia. Un giorno, mentre stava guadando le basse acque di Tilhilvelly Pond, Twisk venne sorpresa dal gigante Mangeon: questi l'afferrò per la vita, la trasportò sulla riva, le strappò di dosso l'abito di garza grigia e si preparò ad un'unione erotica con lei. Alla vista dello strumento priapesco del gigante, che era spropositatamente grosso e coperto di verruche, Twisk fu afferrata da un frenetico terrore. Per mezzo di contorsioni, sobbalzi e scossoni, riuscì a mandare a vuoto gli sforzi del sudato Mangeon, ma ben presto le forze cominciarono a venirle meno ed il peso del gigante su di lei si fece opprimente. Twisk tentò allora di proteggersi con la magia, ma, nel suo stato di confusione, le riuscì solo di ricordare un incantesimo usato per proteggere gli animali da fattoria dall'idropisia. In mancanza di meglio, pronunciò quell'incantesimo, che si dimostrò efficace. Il massiccio organo di Mangeon si rimpiccìolì fino a raggiungere le dimensioni di una ghianda ed a perdersi nelle pieghe del grosso ventre grigio del gigante.

Mangeon emise un grido di sgomento, ma Twisk non mostrò alcun rimorso per ciò che aveva fatto.

«Megera!» gridò poi, infuriato, il gigante. «Mi hai doppiamente ingannato, ed ora farai un'adeguata penitenza!»

Mangeon la trasportò fino ad una strada che costeggiava la foresta: ad un incrocio, costruì una sorta di pilastro e vi assicurò la fanciulla fatata, ponendo sulla sua testa un cartello che diceva: FATE CIÒ CHE VOLETE DI ME. Poi si trasse indietro.

«Rimarrai qui fino a che tre passanti, che siano balordi, spiantati o grandi conti, non si saranno divertiti, e questo è l'incantesimo che invoco su di te; acciocché in futuro tu possa essere indotta a comportarti in maniera più accomodante verso coloro che ti si accostano quando sei a Tilhilvelly Pond.»

Mangeon si allontanò e Twisk venne lasciata sola.

Il primo a passare fu il cavaliere Sir Jaucinet, di Castle Cloud, nel Dahaut; il cavaliere fece arrestare il cavallo e soppesò la situazione con uno sguardo perplesso.

«"FATE CIÒ CHE VOLETE DI ME"» lesse. «Signora, perché subisci questa indegnità?»

«Ser Cavaliere, non subisco tutto questo per mia scelta» replicò Twisk. «Non mi sono attaccata da sola a questo pilastro ed in questa posizione, e non sono stata io a mettere il cartello.»

«Allora chi è il responsabile?»

«Il gigante Mangeon, mosso da vendetta.»

«Allora è certo che ti aiuterò a fuggire, in qualsiasi modo possibile.»

Sir Jaucinet smontò di sella e si tolse l'elmo, mostrando di essere un gentiluomo di bell'aspetto, con capelli biondi e lunghi baffi. Tentò quindi di sciogliere i legami che trattenevano Twisk, ma invano.

«Signora» disse infine, «questi lacci hanno la meglio sui miei tentativi.»

«In questo caso» sospirò Twisk, «ti prego di obbedire alle istruzioni implicite nella scritta: solo dopo tre incontri del genere i lacci si scioglieranno.»

«Non è un atto galante» obiettò Sir Jaucinet. «Tuttavia, mi atterrò alla promessa fatta.»

E, così dicendo, fece quanto era in suo potere per contribuire alla liberazione di Twisk. Sarebbe quindi voluto rimanere per dividere la sua attesa ed assisterla ulteriormente, se ce ne fosse stato bisogno, ma lei lo supplicò di andarsene.

«Altri viaggiatori potrebbero sentirsi scoraggiati dal fermarsi se ti scorgessero qui» obiettò. «Quindi te ne devi andare, immediatamente! Perché il giorno volge al termine e spero di poter tornare a casa prima di notte.»

«Questa è una strada solitaria» commentò Sir Jaucinet, «ma è talvolta usata da vagabondi e lebbrosi, e può darsi che tu abbia fortuna. Signora, ti auguro una buona giornata.»

Si rimise l'elmo, montò in sella e se ne andò.

Trascorse un ora, durante la quale il sole si abbassò verso ovest, poi Twisk sentì qualcuno che fischiava e poco dopo vide apparire un ragazzo di fattoria, di ritorno a casa dopo una giornata di lavoro nei campi. Come Sir Jaucinet, il ragazzo si arrestò di scatto per lo stupore, poi si accostò lestamente. Twisk gli rivolse un sorriso rammaricato.

«Come vedi, signore, sono legata qui: non me ne posso andare e non ti posso resistere, non importa quali siano i tuoi impulsi.»

«I miei impulsi sono abbastanza semplici» replicò il contadinotto, «ma non sono nato ieri, e voglio sapere cosa c'è scritto su quel cartello.»

«C'è scritto: *"FATE CIÒ CHE VOLETE..."*»

«Ah, allora va tutto bene. Avevo paura che si trattasse di un prezzo o di una quarantena.»

Senza ulteriori indugi, il ragazzo si sollevò la tunica e si unì a Twisk con rude impeto.

«Ed ora, signora, se mi vuoi scusare, devo affrettarmi ed arrivare a casa, perché stasera ci sarà pancetta con rape e tu mi hai messo appetito.»

Il contadinotto scomparve nella sera, mentre Twisk contemplava con agitazione l'avvicinarsi della notte.

Con il sopraggiungere dell'oscurità, l'aria si fece gelida e le nuvole coprirono il cielo e nascosero le stelle, per cui il buio divenne intenso. Twisk si raggomitolò il più possibile, tremante ed infelice, ed ascoltò con timorosa attenzione i rumori della notte.

Le ore trascorsero lentamente. A mezzanotte, Twisk sentì un soffice suono di passi accostarsi lungo la strada. I passi si arrestarono e qualcosa che era in grado di vedere nel buio indugiò ad esaminarla e poi si avvicinò: anche con il suo sguardo fatato, Twisk riuscì a distinguere solo un'alta sagoma.

L'essere si fermò dinnanzi a lei e la toccò con dita gelide. Twisk parlò con voce trepidante:

«Signore? Chi sei? Posso conoscere la tua identità?»

La creatura non rispose in alcun modo. Tremante per il terrore, Twisk al-

lungò una mano e toccò un indumento, simile ad un mantello, che, quando smosso, emanava uno spiacevole odore.

La creatura si accostò ancora di più e sottopose Twisk ad un gelido abbraccio che la lasciò quasi svenuta. Poi si allontanò lungo la strada e Twisk cadde al suolo, insozzata ma libera.

Corse nel buio in direzione di Thripsey Shee, mentre le nuvole si aprivano e la luce delle stelle l'aiutava a trovare la via di casa. Una volta arrivata, si ripulì come meglio poteva e poi si ritirò nella sua camera di velluto verde per riposare.

Gli esseri fatati, per quanto non dimentichino mai un'offesa, sono resistenti alla sfortuna, e Twisk allontanò ben presto la tragica esperienza dalla propria mente, rammentandosene soltanto quando si accorse di aspettare un bambino. Una volta a termine, diede alla luce una bimba dai capelli rossi che già nel canestro di vimini e sotto la copertina di piume di gufo, osservava il mondo con precoce saggezza.

Chi... o cosa... era il padre di quella bambina? L'incertezza provocò in Twisk una persistente sensazione d'ansia, impedendole di gioire per la presenza della sua bimba, ed un giorno, quando Wynes, la moglie del taglialegna, portò con sé nella foresta un bimbo appena nato, Twisk prese il bimbo biondo e, senza alcun ripensamento, lo sostituì con la bimba dall'aria così stranamente saggia.

Fu in questo modo che Dhrun, figlio di Aillas e Suldrun, arrivò a Thripsey Shee, e che a suo tempo Madouc, la bimba dall'incerta ascendenza, fece il proprio ingresso nel palazzo di Haidion.

I bambini fatati, sono spesso irritabili, propensi alla collera ed alla malizia. Dhrun, un bimbo allegro e con un carattere accattivante, incantò le fate per la sua amabilità come anche per i lucenti riccioli biondi, gli occhi blu scuro e la bocca sempre piegata come se fosse sul punto di aprirsi in un sorriso. Il bimbo venne chiamato Tippit, ricoperto di baci e nutrito a base di noci, nettare di fiori e pane di semi d'erba.

Gli esseri fatati hanno poca pazienza per i comportamenti goffi, per cui l'educazione di Dhrun procedette con una certa solerzia: apprese il retaggio dei fiori ed i sentimenti delle erbe, si arrampicò sugli alberi ed esplorò tutto Madling Meadow, da Grassy Knoll a Ywankbow Water. Apprese il linguaggio della gente comune come anche il linguaggio segreto degli esseri fatati, che viene spesso confuso con il cinguettare degli uccelli.

In un villaggio di fate, il tempo si muove con una certa rapidità, ed un

anno siderale corrispose ad otto anni della vita di Dhrun. La prima metà di questo tempo fu lieta e priva di complicazioni. Quando raggiunse un'età che poteva aggirarsi approssimativamente sui cinque anni (dal momento che simili determinazioni sono piuttosto indefinite), Dhrun rivolse una domanda a Twisk, che considerava come una sorta d'indulgente, anche se un po' volubile, sorella.

«Perché non posso avere le ali come Digby e volare? Questa è una cosa che mi piacerebbe davvero fare.»

Twisk, seduta sull'erba con una treccia di primule gialle in grembo, ebbe un gesto vago.

«Volare è una cosa riservata ai bambini fatati, e tu non sei ancora del tutto un bambino fatato, anche se sei il mio adorabile Tippit. Adesso t'intrecerò queste primule nei capelli e sembrerai ancora più bello, molto più bello di Digby, con la sua astuta faccia da volpe.»

«Ma allora» insistette Dhrun, «se non sono ancora del tutto un essere fatato, che cosa sono?»

«Ecco, sei qualcosa di molto importante, questo è certo, forse anche un principe di corte, ed il tuo vero nome è Dhrun.»

Twisk aveva appreso queste cose in un modo strano. Curiosa di sapere che ne fosse stato della sua bambina dai capelli rossi, aveva visitato la capanna di Graithe e Wynes, ed aveva assistito all'arrivo degli inviati di Re Casmir. In seguito, se n'era rimasta nascosta nella paglia del tetto, ascoltando Wynes che si lamentava per la perdita del bimbo Dhrun.

Dhrun non fu del tutto compiaciuto da quell'informazione.

«Credo che preferirei essere un folletto.»

«Quanto a questo, vedremo» replicò Twisk, balzando in piedi. «Per ora sei il Principe Tippit, signore di tutte le primule.»

Per un certo periodo, fu tutto come prima, e Dhrun accantonò le spiacevoli notizie apprese, in un angolo della mente. Dopo tutto, Re Throbius creava meravigliose magie ed a suo tempo, se glielo avesse chiesto con garbo, avrebbe potuto fare di lui un essere fatato.

Un solo individuo in tutto lo shee si mostrava animoso nei confronti di Dhrun, e si trattava di Falael, con la faccia da ragazza ed il corpo da ragazzo, la cui mente traboccava d'ingegnose cattiverie. Falael assunse il controllo di due annate di topi e li vestì con splendide uniformi, quelle della prima armata rosse ed oro, quelle della seconda blu e bianche con elmi d'argento. Le due armate marciarono poi coraggiosamente l'una contro l'altra dai lati opposti del prato e combatterono una grande battaglia cui assi-

stettero tutti gli esseri fatati di Thripsey Shee, che applaudirono per gli atti di valore e piansero per gli eroi morti.

Falael era anche portato per la musica, e radunò un'orchestra di porcospini, donnole, corvi e lucertole e li addestrò nell'uso degli strumenti musicali. Gli animali suonavano con tanta abilità ed emettevano suoni tanto melodiosi che Re Throbius concesse loro di suonare alla Grande Pavana dell'Equinozio d'Inverno. Subito dopo, Falael si stancò della sua orchestra: i corvi volarono via, due donnole che suonavano il basso aggredirono un porcospino che batteva con troppo zelo sul suo tamburo, e l'orchestra si dissolse.

Per la noia, Falael trasformò poi il naso di Dhrun in una lunga anguilla verde che, nel contorcersi, riusciva a piegarsi su se stessa ed a concentrare uno sguardo derisorio sul bambino. Dhrun corse da Twisk per ricevere aiuto, e questa, colma d'indignazione, si rivolse a Re Throbius, il quale rimise le cose a posto e, per punizione, condannò Falael al silenzio totale per una settimana ed un giorno: una triste penitenza per il verboso Falael.

Una volta scaduto il termine della punizione, il folletto rimase silenzioso per altri tre giorni, per pura cattiveria. Il quarto giorno, si accostò a Dhrun.

«Per causa tua, ho subito un'umiliazione, io, Falael dai molti pregi! Non sei preoccupato del mio scontento?»

«Io non ho attaccato nessun'anguilla al tuo naso!» ribatté con dignità Dhrun. «Ricordatelo!»

«Io ho agito solo per divertirmi, e poi, perché tu dovresti desiderare di guastare il mio bel volto? Al contrario, la tua faccia è come una manciata di pasta di pane con due prugne al posto degli occhi. È una faccia rozza, un'arena per stupidi pensieri, ma chi si potrebbe aspettare di meglio da un mortale?»

Trionfante, Falael balzò in aria, descrisse un doppio salto mortale, poi si allontanò fluttuando dopo aver assunto una posa teatrale.

«Sono davvero un mortale?» chiese Dhrun a Twisk. «Non potrò mai essere un folletto?»

«Sei un mortale, sì» replicò Twisk, dopo averlo osservato per un momento. «Non diventerai mai un essere fatato.»

In seguito a questo, la vita di Dhrun si alterò sensibilmente: l'innocenza spontanea dei suoi modi divenne stentata, gli esseri fatati cominciarono a guardarlo in tralice e si trovò ogni giorno sempre più isolato.

Giunse l'estate a Madling Meadow, ed una mattina Twisk si avvicinò a Dhrun e, con una voce simile al tintinnare di tante campanelle d'argento,

gli disse:

«Il momento è arrivato: devi lasciare lo shee e farti strada da solo nel mondo.»

Dhrun rimase immoto, il cuore spezzato e le lacrime che gli solcavano le guance, e Twisk aggiunse:

«Adesso il tuo nome è Dhrun. Tu sei il figlio di un principe e di una principessa. Tua madre è scomparsa dal numero dei viventi e di tuo padre non ho notizie, ma non ti servirebbe a nulla cercarlo.»

«Ma dove andrò?»

«Segui il vento ! Va' dove ti conduce la sorte!»

Dhrun si volse e, con gli occhi annebbiati dalle lacrime, si avviò per andarsene.

«Aspetta!» chiamò Twisk. «Si sono radunati tutti per dirti addio. Non te ne andrai senza aver prima ricevuto i nostri doni.»

Gli esseri fatati di Thripsey Shee, involontariamente immalinconiti, dissero addio a Dhrun, e Re Throbius aggiunse:

«Tippit, o meglio Dhrun, come dovrai essere d'ora in poi conosciuto, il tempo è giunto. Ora soffri per la separazione, perché noi siamo reali e sinceri e ti siamo cari, ma presto ci dimenticherai e diventeremo come scintille in un fuoco. Quando sarai vecchio, ti meraviglierai degli strani sogni della tua fanciullezza.»

Gli esseri fatati dello shee si accalcarono quindi intorno a Dhrun, ridendo e piangendo allo stesso tempo, e lo vestirono con begli abiti: una giubba verde scuro con bottoni d'argento, calzoni azzurri di lino resistente, calze verdi, scarpe nere ed un cappello nero con la tesa arrotolata ed una piuma scarlatta. Il fabbro Flink gli diede una spada fatata.

«Il nome di questa spada è Dassenach, e crescerà insieme a te, in modo da adeguarsi sempre alla tua statura. Il suo filo non ti verrà mai meno ed essa ti balzerà in mano ogni volta che ne chiamerai il nome!»

Boab collocò un pendaglio intorno al collo del bambino.

«Questo è un talismano contro la paura: porta sempre indosso questa pietra nera ed il coraggio non ti mancherà mai.»

Nismus gli portò uno zufolo.

«Ecco qui, per far musica. Quando suonerai, tutti i piedi danzeranno e non ti mancherà mai l'allegra compagnia.»

Re Throbius e la 'Regina Bossum baciarono entrambi Dhrun sulla fronte, e la regina gli diede una piccola borsa contenente una corona d'oro, un fiorino d'argento ed una monetina di rame.

«Questa è una borsa magica» gli spiegò. «Non si vuoterà mai, e, cosa migliore, se ti capiterà di pagare una moneta e poi di rivolerla indietro, sarà sufficiente che tu dia un colpetto alla borsa e la moneta volerà a te.»

«Ora mettiti coraggiosamente in cammino» concluse Re Throbius. «Va' per la tua strada e non ti guardare indietro, se non vuoi incorrere in sette armi di sfortuna, perché è in questo modo che si deve lasciare uno shee di fate.»

Dhrun si volse e si avviò per il prato di Madling Meadow, gli occhi fissi sul cammino che doveva percorrere. Falael, seduto in disparte rispetto agli altri, non aveva preso parte ai saluti, ed ora spedì dietro a Dhrun una bolla di suono, che nessuno era in grado di udire. Essa volò attraverso il prato ed esplose accanto all'orecchio di Dhrun, facendolo sobbalzare.

«Dhrun! Dhrun! Un momento!»

Dhrun si arrestò e si volse, solo per contemplare un prato vuoto e riecheggiante della derisoria risata di Falael: dov'era lo shee con i suoi padiglioni e gli orgogliosi stendardi, i gonfaloni agitati dal vento? Tutto quello che c'era da vedere era un leggero rialzo del terreno nel centro del prato, su cui cresceva una quercia stentata.

Turbato, Dhrun si allontanò dal prato: Re Throbius gli avrebbe davvero appioppato sette anni di sfortuna quando la colpa era in effetti di Falael? La legge delle fate era di frequente inflessibile.

Una flottiglia di nubi estive coprì il sole, e la foresta si fece cupa; Dhrun perse il senso dell'orientamento, e, invece di puntare a sud verso il bordo della foresta, vagò dapprima ad ovest e poi gradualmente verso nord, addentrandosi così sempre di più nel bosco, camminando sotto antiche querce dai grossi tronchi contorti e dagli spessi rami protesi, oltre sporgenze rocciose ricoperte di muschio, accanto a quieti ruscelli frangiati di felci, fino al tramonto. Verso sera, si fece un giaciglio di felci ed al calare del buio si distese e si coprì con esse. Rimase a lungo sveglio ad ascoltare i suoni della foresta: non aveva paura degli animali, perché essi avrebbero percepito la presenza di oggetti fatati ed avrebbero girato al largo. Ma c'erano altre creature che vagabondavano per i boschi, e se una di esse lo avesse fiutato, che sarebbe accaduto? Rifiutò di prendere in considerazione quella possibilità, e toccò il talismano che gli pendeva dal collo.

«È un grande sollievo essere protetti dalla paura» disse a se stesso. «Altrimenti forse non riuscirei a dormire per la preoccupazione.»

Finalmente, il sonno gli appesantì le palpebre, e si addormentò.

Le nubi si aprirono, una mezza luna si levò nel cielo ed i suoi raggi filtrarono fra gli alberi fino al suolo della foresta, e così trascorse la notte. All'alba, Dhrun si mosse e si sollevò dal proprio nido fra le fronde. Dopo essersi guardato in giro, rammentò di essere stato bandito dallo shee e rimase seduto e sconsolato, le braccia attorno alle ginocchia, sentendosi solo e perduto... Lontano, nella foresta, udì il canto di un uccello ed ascoltò con attenzione, ma era un semplice cinguettio e non un essere fatato che stesse parlando. Si sollevò dal suo giaciglio e si ripulì dai rami e dalle foglie; nelle vicinanze trovò una zona in cui le fragole crescevano in abbondanza e fece una buona colazione che servì a risollevargli il morale: forse, andava tutto per il meglio. Dal momento che non era un essere fatato, era davvero tempo che si facesse strada nel mondo degli uomini. Dopo tutto, non era forse il figlio di un principe e di una principessa? Aveva solo da scoprire chi fossero i suoi genitori, e poi tutto sarebbe andato per il meglio.

Osservò la foresta con fare meditabondo: il giorno precedente aveva preso indubbiamente la strada sbagliata, ma qual era la direzione giusta? Sapeva ben poco delle terre che circondavano la foresta, e non aveva idea di come fare ad orientarsi con il sole. Si avviò seguendo un percorso obliquo ed alla fine raggiunse un corso d'acqua lungo la cui sponda si trovava la parvenza di un sentiero.

Dhrun si arrestò per guardare ed ascoltare. I sentieri significavano traffico, e, in quella foresta, un simile traffico poteva facilmente portare a qualche incontro pericoloso. Sarebbe stato più saggio attraversare il corso d'acqua e continuare a camminare nella foresta poco frequentata, ma d'altro canto quel sentiero doveva pur condurre da qualche parte, e, se avesse agito con prudenza, sarebbe certo riuscito ad evitare ogni pericolo. E poi, dopo tutto, qual era il pericolo che non sarebbe stato in grado di affrontare e di sgominare con l'aiuto del talismano e della fidata spada Dassenach?

Gettò indietro le spalle e si avviò per il sentiero che, piegando verso nordest, lo portò ancor più addentro nella foresta. Camminò per due ore, poi scoprì lungo il cammino una radura dove erano stati piantati alberi di prugne e di albicocche che si erano da lungo tempo inselvatichiti.

Dhrun osservò la radura: sembrava quieta e deserta; le api volavano sui ranuncoli, sul trifoglio rosso e sulla porcellana e da nessuna parte si vedevano tracce di abitazioni. Tuttavia, si tenne indietro, bloccato da un'intera schiera di avvertimenti inconsci, poi chiamò:

«Per favore, proprietario dei frutti, chiunque tu sia, ascoltami! Ho fame, e mi piacerebbe prendere dieci prugne e dieci albicocche. Per favore, lo

posso fare?»

Silenzio.

«Se non me lo proibisci» chiamò ancora Dhrun, «considererò i frutti come un dono, cosa per cui ti ringrazio.»

Da dietro un albero distante una decina di metri, sbucò un gigante che aveva la fronte stretta ed un grande naso rosso da cui sbucava un ciuffo di peli. Il gigante era munito di un forcone e di una rete.

«Ladro! Ti proibisco di toccare i miei frutti! Se tu avessi staccato anche una sola albicocca, la tua vita sarebbe stata mia! Ti avrei catturato, ingrassato a base di albicocche e poi venduto all'orco Arbogast! Per dieci albicocche e dieci prugne pretendo una moneta di rame.»

«Un buon prezzo, per frutta che altrimenti andrebbe sprecata» replicò Dhrun. «Non basterebbero i mie ringraziamenti a ripagarti?»

«I ringraziamenti non riempiono la pentola di rape. Una moneta di rame, altrimenti puoi pranzare a base di erba.»

«Molto bene» replicò Dhrun. Prelevò la moneta di rame dalla borsa e la lanciò al gigante che emise un grugnito di soddisfazione.

«Dieci albicocche e dieci prugne, non di più, e sarebbe un atto di avidità scegliere solo le migliori.»

Dhrun colse dieci buone albicocche e dieci prugne mentre il gigante teneva il conto. Quando ebbe staccato l'ultima prugna, il gigante gridò: «Basta così! Ora vattene!»

Dhrun si avviò lungo il sentiero, mangiando la frutta. Quando ebbe finito, bevve l'acqua del ruscello e proseguì per la sua strada. Dopo un chilometro circa, si arrestò e diede un colpetto alla borsa: quando guardò dentro, il nichelino era tornato al suo posto.

Il ruscello si allargò fino a formare un laghetto ombreggiato da quattro maestose querce; Dhrun colse alcuni giunchi freschi e ne lavò le bianche radici, poi trovò anche crescione e lattuga selvatica, si saziò con l'insalata fresca e brusca, quindi continuò lungo il sentiero.

Il corso d'acqua sboccò in un fiume, e Dhrun si trovò nell'impossibilità di procedere oltre senza attraversare l'uno o l'altro; notò un ponte di legno ben costruito che valicava il ruscello, ma ancora una volta la cautela lo indusse a dare una voce prima di porre piede sul ponte.

Non si vedeva nessuno, e non riuscì a scorgere qualche prova che il passaggio potesse essere sottoposto a restrizioni.

«Se non lo è, tanto meglio» si disse. «Comunque, conviene ugualmente che chieda prima il permesso di passare.»

«Custode del ponte!» chiamò. «Voglio passare sul tuo ponte.»

Non ci fu risposta, ma Dhrun ebbe l'impressione di sentire un fruscio proveniente da sotto il ponte stesso.

«Custode del ponte! Se mi proibisci il passaggio, fatti vedere, altrimenti attraverserò il ponte e ti pagherò con i miei ringraziamenti.»

Un gigante infuriato balzò fuori da sotto il ponte; era vestito di fustagno color porpora ed era ancora più brutto del gigante precedente, con porri e cisti che gli sporgevano dalla fronte che si elevava come una roccia al di sopra di un piccolo naso rosso dalle narici rivolte in avanti.

«Cos'è questo fracasso? Perché disturbi il mio riposo?»

«Voglio attraversare il ponte.»

«Posa un solo piede sul mio prezioso ponte e ti metterò nel mio canestro. Per attraversare il ponte, devi pagare un fiorino d'argento.»

«È un pedaggio molto caro.»

«Non ha importanza. Paga come fanno tutte le persone per bene, oppure torna da dove sei venuto.»

«Se devo pagare, pagherò.» Dhrun aprì la borsa, prese il fiorino d'argento e lo gettò al gigante, che lo afferrò e lo infilò nella sua sacca.

«Vattene, ed in futuro cerca di essere meno rumoroso» ingiunse poi.

Dhrun attraversò il ponte e continuò lungo il sentiero. Per un tratto, gli alberi sì fecero meno fitti e la luce del sole gli riscaldò le spalle, con l'effetto di sollevargli il morale. Dopo tutto, non era poi così male, andarsene a zonzo ed essere indipendente! Specialmente quando si disponeva di una borsa che recuperava il denaro ogni volta che lo si spendeva controvoglia. Dhrun diede un colpetto alla sacca e la moneta d'argento vi fece ritorno, marcata dai denti del gigante: il bambino continuò il cammino fischiettando.

Gli alberi tornarono ad infittirsi lungo il sentiero, sovrastato da un lato da una ripida collinetta che sorgeva da un boschetto di mirti in fiore.

Ci fu un improvviso grido, e due grossi cani neri, sbavanti e ringhianti, balzarono sul sentiero alle spalle di Dhrun: gli animali erano trattenuti da una catena, ma si slanciavano contro di essa balzando, indietreggiando, addentando. Sconvolto, Dhrun girò su se stesso ed estrasse Dassenach, pronto a difendersi, poi indietreggiò con cautela, ma ci fu un altro grande ringhiare ed una seconda coppia di cani, altrettanto selvaggi quanto i primi, si slanciarono contro la sua schiena, costringendolo a saltare per salvarsi la vita.

Si trovò così intrappolato fra due paia di bestie infuriate, ciascuna più

ansiosa delle altre di spezzare la catena e di slanciarsi alla gola di Dhrun, che pensò al suo talismano.

«È notevole che non sia terrorizzato» si disse, con voce tremante. «Ebbene, dunque, devo dimostrare il mio coraggio ed uccidere queste orride creature!» Agitò la spada Dassenach. «Attenti, cani! Sono pronto a porre fine alle vostre vite malvagie!»

Dall'alto giunse un richiamo perentorio ed i cani tacquero immediatamente e rimasero immobili nelle loro feroci posizioni. Guardando in su, Dhrun vide una casetta di tronchi costruita su un costone a circa tre metri di altezza rispetto alla strada: sul portico era fermo un gigante che sembrava raccogliere in sé tutte le repulsive caratteristiche dei precedenti due. Indossava abiti marroni, stivali neri, fibbie di ferro ed uno strano cappello conico inclinato da una parte.

«Se fai del male ai miei cani» gridò il gigante, furioso, «sarà a tuo rischio e pericolo! Anche un solo graffio e ti legherò e ti consegnerò ad Arbogast!»

«Ordina ai tuoi cani di togliersi dal sentiero!» replicò Dhrun. «Allora sarò ben felice di andarmene in pace per la mia strada.»

«Non è così semplice. Hai disturbato il loro riposo, ed anche il mio con i tuoi fischiettii e cinguettii: saresti dovuto passare più silenziosamente! Ora dovrai pagare una dura penale: almeno una corona d'oro!»

«È decisamente troppo» ribatté Dhrun, «ma il mio tempo è prezioso e sono costretto a pagare.» Estrasse la corona d'oro dalla borsa e la gettò al gigante, che la tenne sul palmo e ne calcolò il peso.

«Ebbene» disse poi, «suppongo che dovrò essere indulgente. Cani, a cuccia!»

I cani scomparvero fra i cespugli e Dhrun passò oltre, con la pelle che gli si accapponava. Corse a tutta velocità giù per la pista fino a che ebbe fiato, poi si arrestò, diede una pacca alla borsa e riprese il cammino.

Dopo un chilometro e mezzo circa, il sentiero si congiunse con una strada pavimentata con piastrelle marroni. Era strano trovare una strada simile nel cuore della foresta, pensò Dhrun, e, dal momento che una direzione valeva l'altra, svoltò a sinistra.

Per circa un'ora il bambino marciò lungo la strada, mentre i raggi di sole trapassavano il fogliame tracciando angoli sempre più acuti... poi si arrestò di scatto. C'era una vibrazione nell'aria: thud, thud, thud. Dhrun lasciò la strada con un balzo e si nascose dietro un albero: lungo la via si stava avvicinando un orco, che camminava dondolando sulle gambe fortemente i-

narcate. Era alto quattro metri e mezzo, ed aveva le braccia, il torso ed anche le gambe nodosi per il gonfiarsi dei muscoli possenti! Il ventre sporgeva in avanti formando una grossa pancia, ed un grande cappello floscio nascondeva un volto grigiastro dall'indescrivibile bruttezza. Sulle spalle portava un canestro di vimini contenente due bambini.

L'orco si allontanò ed il pesante tonfo dei suoi passi venne gradualmente attutito dalla distanza.

Dhrun ritornò sulla strada in preda ad una dozzina di diverse emozioni, la più forte delle quali era una strana sensazione che gli faceva avvertire un calore sospetto al ventre ed un certo allentarsi della mascella. Paura? Certamente no! Il suo talismano lo proteggeva da un'emozione così poco virile. Evidentemente doveva trattarsi di rabbia per il modo in cui l'orco Arbogast perseguitava i bambini umani.

Dhrun si mise all'inseguimento dell'orco: non ci fu molta strada da fare, perché la pista pavimentata superò una collinetta e scese in un prato al centro del quale sorgeva la dimora di Arbogast, una grande e tetra struttura di pietra grigia con il tetto coperto di verdi lastre di rame.

Dinnanzi alla dimora, il terreno era stato arato e seminato con cavoli, porri, rape e cipolle, il tutto circondato da cespugli di ribes. Una dozzina di bambini, dai sei ai dodici anni di età, lavoravano nel giardino sotto l'occhio vigile di un sorvegliante, un ragazzo di forse quattordici anni dai capelli neri e dal corpo massiccio, con un volto strano, pesante e squadrato in alto e poi sempre più stretto fino ad una bocca da volpe e ad un mento appuntito. Il sorvegliante era munito di una rozza frusta costituita da un ramo di salice alla cui estremità era legata una corda, e di tanto in tanto la faceva schioccare per destare un maggiore zelo nei bambini a lui affidati. Mentre passeggiava a grandi passi nei giardini, il ragazzo distribuiva ordini e minacce.

«Avanti, Avril, sporcati quelle mani! Non essere timido! Oggi devi strappare tutte le erbacce. Bertrude, hai qualche problema? Forse che le erbacce ti scappano dinnanzi? Presto, ora! Il lavoro deve essere ultimato!... Non tanto forte, con quel cavolo, Pode! Devi coltivare il terreno, non distruggere la pianta!»

A questo punto il ragazzo finse di accorgersi solo allora dell'arrivo di Arbogast e lo salutò:

«Buona giornata, vostro onore. Tutto procede bene, e non c'è da temere quando Nerulf è al lavoro.»

Arbogast capovolse il canestro e fece rotolare sull'erba un paio di ragaz-

zine, una bionda e una bruna, entrambe intorno ai dodici anni d'età; l'orco assicurò un anello di ferro intorno al collo di tutte e due e poi parlò con voce rombante:

«Ecco fatto! Ed ora provate pure a fuggire, ed imparerete quello che gli altri hanno già imparato.»

«Giusto, signore, giusto!» esclamò Nerulf dal giardino. «Nessuno osa lasciarti. E se anche lo facessero, fidati di me, li riprenderei!»

«Al lavoro!» muggì Arbogast, senza badare a Nerulf. «Mi piacciono i buoni cavoli, badate bene!»

Attraversò il prato fino alla sua dimora: il grande portale si aprì e rimase aperto anche dopo che l'orco fu entrato.

Il sole si fece sempre più basso ed i bambini presero a lavorare sempre più piano; perfino le minacce e gli schiocchi di frusta di Nerulf acquisirono un che di stanco. Alla fine, i bambini smisero completamente di lavorare e si raccolsero in un gruppetto sparuto, lanciando occhiate furtive in direzione della dimora dell'orco.

«In formazione, ora, con ordine e precisione!» ordinò Nerulf, tenendo alta la frusta. «In marcia!»

I bambini si disposero in doppia colonna ed entrarono nella dimora, poi il portone si chiuse alle loro spalle con uno spaventoso tonfo che riecheggiò per tutto il prato.

La luce del crepuscolo rese sfumati i contorni delle cose, e da una finestra posta in alto su un fianco della casa scaturì il bagliore giallo di alcune lampade.

Dhrun si avvicinò allora con cautela alla dimora, e, dopo aver toccato il talismano, si arrampicò lungo la parete di pietra fino alla finestra, usando crepe e fessure come appigli. Quando s'issò sull'ampio davanzale di pietra, notò che le imposte erano spalancate, e, sporgendosi in avanti, riuscì a vedere tutta la sala principale, illuminata da sei lampade, in sostegni appesi alla parete, e dalla fiamma che ardeva nel grande camino.

Arbogast era seduto ad un tavolo e beveva vino ad una brocca di peltro, mentre il bambini erano seduti lungo il muro all'estremità più lontana della sala, intenti ad osservare con occhi colmi di affascinato orrore. Nel focolare, la carcassa di un bambino, imbottita di cipolle, legata ed infilata in uno spiedo, si stava arrostendo sul fuoco, mentre Nerulf girava lo spiedo e, di tanto in tanto, cospargeva la carne di olio e di grasso. Una zuppa di cavoli e rape bolliva in un grande calderone nero.

Arbogast bevve altro vino e ruttò, poi, preso un diabolo, allargò le gam-

be massicce e lo fece rotolare avanti e indietro, ridacchiando. I bambini sedevano uno contro l'altro, osservando con occhi dilatati e bocche spalancate, ed uno dei più piccoli cominciò a piagnucolare. Arbogast gli lanciò un'occhiata gelida e Nerulf disse, con voce studiatamente dolce e melodiosa:

«Silenzio, Duffin.»

Dopo qualche tempo, Arbogast consumò il suo pasto, gettando le ossa nel fuoco, mentre i bambini cenavano a base di zuppa di cavolo. Per qualche altro minuto, Arbogast continuò a bere vino ed a ruttare, sonnecchiando, poi fece girare la sedia e fissò i bambini, che immediatamente si strinsero l'uno all'altro; Duffin riprese a piagnucolare e venne di nuovo rimproverato da Nerulf, il quale sembrava però ora altrettanto a disagio quanto gli altri.

Arbogast infilò poi la mano in un'alta credenza e ne estrasse due bottiglie che posò sul tavolo, la prima alta e verde, la seconda tozza e di un cupo colore porpora; subito dopo, preparò due bicchieri, uno verde ed uno porpora e versò un poco di vino in ciascuno di essi, aggiungendo poi con estrema cura una goccia di liquido verde nel bicchiere verde ed una goccia di quello porpora carico nel bicchiere porpora.

Si alzò quindi in piedi, e, starnutendo e grugnendo, attraversò la stanza: gettato Nerulf in un angolo con un calcio, si soffermò ad esaminare i bambini, poi puntò un dito ed ordinò:

«Voi due, fatevi avanti!»

Tremando, le due ragazze che l'orco aveva catturato quel giorno si staccarono dal muro; Dhrun, osservando dalla finestra, notò che erano entrambe decisamente carine, specialmente la bionda, anche se la bruna era forse di età un po' più matura.

Arbogast parlò poi con voce scioccamente maliziosa e gioviale.

«Così, ecco qui una coppia di belle e giovani pollastrelle, scelte e saporite. Come vi chiamate? Tu!» Indicò la ragazzina bionda. «Qual è il tuo nome?»

«Glyneth.»

«Ed il tuo?»

«Farence.»

«Deliziosi, deliziosi, due nomi affascinanti. Chi delle due sarà la fortunata? Questa notte sarà Farence.»

Afferrò la ragazza dai capelli scuri e la gettò sul suo enorme letto di sei metri.

«Via quei vestiti!»

Farence cominciò a piangere ed a chieder pietà, ed Arbogast emise un feroce sbuffo che era un misto di noia e di compiacimento.

«Spicciati, altrimenti te li strapperò di dosso e poi non avrai più nulla da indossare.»

Soffocando i singhiozzi, Farence si sfilò la tunica ed Arbogast emise una risatina deliziata.

«Che vista deliziosa! Cosa c'è di più appetitoso di una fanciulla nuda, timida e delicata?»

Si avvicinò al tavolo, e bevve il contenuto della coppa color porpora: immediatamente la sua statura di ridusse, ed Arbogast divenne un tozzo e possente gnomo non più alto di Nerulf. Senza ulteriori indugi, balzò sul letto, si tolse gli abiti e s'immerse in attività erotiche.

Dhrun osservò ogni cosa dalla finestra, le ginocchia deboli, il sangue che gli pulsava in gola: disgustoso? Oppure orrore? Naturalmente non poteva essere paura, e Dhrun toccò con gratitudine il talismano. Comunque, quell'emozione, quale che ne fosse la natura, aveva un effetto stranamente debilitante.

Arbogast sembrava infaticabile, e continuò la propria attività per parecchio tempo dopo che Farence si fu afflosciata ed ebbe cessato di reagire. Alla fine, l'orco si distese sul giaciglio con un grugnito di soddisfazione e si addormentò immediatamente.

Allora venne in mente a Dhrun un'idea divertente, e, non potendo provare paura, non incontrò nessun freno alla sua attuazione: si calò quindi sulla poltrona ad alto schienale di Arbogast e di là balzò sul tavolo, svuotò il contenuto della coppa verde sul pavimento, aggiunse dell'altro vino e due gocce della bottiglia color porpora. Infine si arrampicò di nuovo sulla finestra e si nascose dietro le tende.

La notte trascorse ed il fuoco si consumò. Arbogast russava ed i bambini tacevano, salvo che per un occasionale lamento.

La grigia luce dell'alba trapelò finalmente dalle finestre, ed Arbogast si svegliò. Rimase disteso per un momento, poi balzò a terra, andò in bagno e, al ritorno, si avvicinò al fuoco e riattizzò la fiamma, ammucchiando nuova legna nel focolare. Quando le fiamme presero a scoppiettare vivacemente, si accostò al tavolo, si arrampicò sulla sedia ed inghiottì il contenuto della tazza verde. Immediatamente, per merito delle gocce che Dhrun aveva mescolato al vino, la sua altezza diminuì ulteriormente ed Arbogast divenne una cosina di una trentina di centimetri. Dhrun balzò allora giù

dalla finestra, scendendo sulla sedia, sul tavolo ed infine sul pavimento, ed estratta la spada fece a pezzi la creatura che correva in giro stridendo. I pezzi lottavano, si contorcevano e cercavano di riunirsi fra loro, tanto che Dhrun non poteva sospendere la propria opera, ma Glyneth si fece avanti e prese a gettare i pezzi, a mano a mano che venivano tagliati, dentro il fuoco che li distrusse riducendoli in cenere. Dhrun infilò poi la testa dell'orco in una terrina e ne chiuse il coperchio, ma la testa continuò a tentare di uscire servendosi della lingua e dei denti.

Anche gli altri bambini si fecero avanti, e Dhrun, pulendo la spada sullo sporco cappello di Arbogast, disse loro:

«Non dovete più temere alcun male: Arbogast è impotente a reagire.»

«E posso chiederti chi saresti tu?» domandò Nerulf, leccandosi le labbra ed avanzando a grandi passi.

«Il mio nome è Dhrun, e sono passato di qui per caso.»

«Capisco.» Nerulf trasse un profondo sospiro e raddrizzò le grasse spalle; Dhrun pensò che non era per nulla una persona tale da intimorire, con quei lineamenti rozzi, la bocca spessa, il mento appuntito e gli stretti occhi neri. «Ebbene» aggiunse Nerulf, «accetta i nostri complimenti. Quello era esattamente il piano che avevo in mente di portare a termine io stesso, a dire il vero. Comunque, tu hai fatto davvero un buon lavoro. Ora, lasciami riflettere. Ci dobbiamo riorganizzare: in che modo si deve procedere? In primo luogo, bisogna ripulire tutto. Pode, Houde: prendete stracci e secchi e fate un lavoro ben fatto; quando avrete finito, non voglio vedere neppure una macchia. Dhrun, tu li puoi aiutare. Gretina, Zoel, Glyneth, Bertrude: esplorate la dispensa e tirate fuori le cose migliori, poi preparate una buona colazione per tutti. Lossamy, Fulp: portate fuori tutti gli indumenti di Arbogast ed anche le coperte, così forse, dopo, questo posto puzzerà di meno.»

Mentre Nerulf impartiva gli ordini, Dhrun si arrampicò sul tavolo: versò un sorso di vino tanto nel boccale verde che in quello porpora ed aggiunse una goccia prelevata dalle rispettive bottiglie, poi bevve il contenuto del bicchiere verde ed immediatamente divenne alto tre metri e mezzo. Balzato a terra, afferrò lo sconcertato Nerulf per l'anello di ferro che aveva al collo, prese dal tavolo la pozione porpora e premette il boccale contro le sue labbra intimando:

«Bevi!»

Nerulf tentò di protestare, ma non gli venne lasciata scelta.

«Bevi!»

Nerulf inghiottì la pozione e si ridusse alle dimensioni di un diavoletto alto sessanta centimetri. Dhrun si stava preparando a riassumere le dimensioni normali, ma Glyneth lo fermò.

«Prima togli gli anelli di ferro che abbiamo al collo» gli suggerì.

Ad uno ad uno, i bambini passarono dinnanzi a Dhrun, che intaccò gli anelli con la spada Dassenach e poi li piegò un paio di volte fino a romperli. Quando ebbe liberato tutti, Dhrun riassunse la sua altezza normale, impacchettò con grande cura le due bottiglie e le ripose nella propria sacca. Nel frattempo, gli altri bambini avevano raccolto dei bastoni e stavano picchiando Nerulf con notevole soddisfazione. Nerulf, dal canto suo, urlava, saltellava ed implorava pietà, ma non ne ricevette e venne picchiato fino a diventare tutto nero e blu per i lividi. Allora, gli fu concessa un po' di tregua, fino a che qualcuno dei bambini non si ricordava delle sue passate cattiverie e riprendeva a percuoterlo.

Le ragazze si dichiararono disposte a preparare un festino a base di prosciutto e salse, ribes candito, pasticcio di pernici, pane, burro e galloni del vino migliore di Arbogast, ma si rifiutarono di cominciare fino a che il focolare non fosse stato ripulito della cenere e delle ossa, ricordi troppo vivi della loro schiavitù. Si misero tutti al lavoro di buona lena, e ben presto il salone fu relativamente pulito.

A mezzogiorno venne servito un grande banchetto. In qualche modo, la testa di Arbogast era riuscita a sollevarsi fino al bordo della terrina e si era attaccata ad essa con i denti, alzando poi il coperchio con la fronte ed osservando il festino che i bambini avevano imbandito con il meglio che la dispensa del castello era in grado di fornire. Quando ebbero terminato il pasto, Dhrun si accorse che il coperchio era caduto dalla terrina e che questa adesso era vuota: lanciò un grido d'allarme e si misero tutti in cerca della lesta mancante. Pode e Duffin la trovarono a metà del prato, intenta a tirarsi avanti addentando il suolo. La fecero rotolare di nuovo fino alla dimora dove, nel cortile anteriore, i ragazzi costruirono una sorta di forca e vi appesero la testa per mezzo di un filo di ferro legato ai capelli color fango.

Dietro insistenza da parte di tutti, al fine di poter meglio contemplare il loro carceriere, Dhrun forzò una goccia della pozione verde nella rossa bocca di Arbogast, cosicché la testa riassunse le proporzioni normali ed emise perfino qualche ordine gracchiante che venne allegramente ignorato.

Mentre la testa li osservava con terrore, i bambini ammucchiarono fascine di legna sotto di essa, prelevarono un ramo infuocato dal camino e vi

appiccarono fuoco. Dhrun tirò fuori lo zufolo e si mise a suonare mentre i bambini danzavano in cerchio. La testa ruggì e supplicò, ma non le venne concessa alcuna pietà: alla fine, si ridusse in cenere e l'orco Arbogast cessò di esistere.

Affaticati dagli eventi della giornata, i bambini fecero ritorno nella sala, dove cenarono a base di porridge e zuppa di cavolo, pane croccante ed altro vino della scorta di Arbogast, per poi prepararsi a dormire. Alcuni dei più coraggiosi si arrampicarono sul letto di Arbogast, incuranti dell'odore rancido che ne esalava, mentre gli altri si stesero accanto al fuoco.

Dhrun, che era tremendamente stanco a causa della veglia della notte precedente, per non parlare delle gesta compiute durante quella giornata, si accorse tuttavia di non riuscire a prendere sonno e si stese di fronte al fuoco, la testa sostenuta dalle mani, per riflettere sulle proprie avventure: non se l'era cavata troppo male, e forse i sette anni di sfortuna non gli erano stati inflitti, tutto considerato.

Il fuoco cominciò ad estinguersi, e Dhrun prelevò alcuni ceppi dalla catasta e li gettò sui carboni ardenti, facendo volare una nube di scintille su per la cappa mentre le fiamme tornavano ad alzarsi e si riflettevano negli occhi di Glyneth, anch'essa sveglia. La ragazza si avvicinò a Dhrun, davanti al camino, ed i due sedettero stringendosi le ginocchia con le braccia.

«Nessuno si è preoccupato di ringraziarti per averci salvato la vita» sussurrò sommessamente Glyneth. «Io lo faccio ora. Grazie, caro Dhrun: sei galante e gentile, ed anche molto coraggioso.»

«Spero bene di essere galante e gentile» replicò Dhrun con voce malinconica, «dal momento che sono figlio di un principe e di una principessa, ma quanto al coraggio, non posso onorevolmente pretendere di averne.»

«Sciocchezze! Solo una persona di grande coraggio avrebbe fatto quel che hai fatto tu.»

«Le fate» ribatté Dhrun con un'amara risata, toccando il suo talismano, «sapevano quanto fossi pauroso e mi hanno dato questo amuleto del coraggio; senza di esso non avrei osato far nulla.»

«Non ne sono affatto certa» insistette Glyneth. «Amuleto o non amuleto, io ti considero molto coraggioso.»

«È bello a sentirsi» osservò tristemente Dhrun, «e vorrei che fosse vero.»

«A parte tutto questo» chiese Glyneth, «perché mai le fate avrebbero dovuto darti questo dono, o qualsiasi altro? Di solito non sono tanto generose.»

«Ho vissuto con le fate per tutto il tempo che ho passato a Thripsey Shee, sul Madling Meadow. Tre giorni fa mi hanno espulso, anche se molte di loro mi amavano, e mi hanno dato doni. Alcuni di quegli esseri fatati, però, mi avevano in antipatia e mi hanno ingannato, cosicché quando mi sono guardato alle spalle mi sono tirato addosso sette anni di malasorte.»

Glyneth prese la mano di Dhrun e se l'appoggiò alla guancia.

«Come hanno potuto essere tanto crudeli?»

«È stata esclusivamente colpa di Falael, che vive compiendo di continuo simili raggiri. E che mi dici di te? Come mai sei qui?»

«È una triste storia» replicò Glyneth, sorridendo con tristezza, lo sguardo fisso sul fuoco. «Sei certo che desideri sentirla?»

«Se tu hai voglia di raccontarla.»

«Lascerò fuori i particolari peggiori. Vivevo nell'Ulfland Settentrionale, nella città di Throckshaw, e mio padre era un gentiluomo. Vivevamo in una bella casa, con finestre di vetro e materassi di piume ed un bel tappeto sul pavimento del salotto. C'erano uova e porridge per colazione, salsine e polletti arrostiti per pranzo ed una buona zuppa per cena, con insalatina verde dell'orto.»

«Il Conte Julk governava la zona dal Castello Sfeg, ed era in guerra con gli Ska che erano già sbarcati sul Litorale. A sud di Throckshaw c'è Poëlitetz, che è un passo per valicare il Teach tac Teach e passare nel Dahaut e che è ambito dagli Ska. Essi avevano sempre esercitato pressione su di noi, ed il Conte Julk era riuscito ogni volta a respingerli, ma un giorno cento cavalieri Ska montati su cavalli neri hanno attaccato Throckshaw. Gli uomini della città si sono armati e li hanno scacciati, ma una settimana più tardi un esercito di cinquecento cavalieri Ska su cavalli neri è giunto dal Litorale ed ha conquistato Throckshaw: hanno ucciso mio padre e mia madre ed hanno bruciato la nostra casa. Io mi sono nascosta sotto il fieno con il mio gatto Pettis e li ho guardati mentre cavalcavano avanti e indietro gridando come demoni. Il Conte Julk ci è venuto in soccorso con i suoi cavalieri, ma gli Ska lo hanno ucciso, hanno conquistato la zona e forse anche Poëlitetz.»

«Quando gli Ska se ne sono andati da Throckshaw, ho preso qualche moneta d'argento e sono fuggita con Pettis. Due volte sono quasi stata catturata da gruppi vagabondi. Una notte mi sono rifugiata in un vecchio granaio ed un grosso cane mi ha attaccata ringhiando: piuttosto che fuggire, il mio coraggioso Pettis ha attaccato la bestia ed è stato ucciso, ma intanto il fattore è venuto ad investigare su cosa stesse accadendo e mi ha trovata.

Quell'uomo e sua moglie erano gente cortese: mi hanno dato una casa ed una sistemazione di cui ero quasi soddisfatta, anche se dovevo lavorare molto per fare il burro e durante la stagione del raccolto. Poi, però, uno dei figli del fattore ha cominciato a molestarmi e ad avanzare suggerimenti poco convenienti, tanto che non osavo più andare da sola nel granaio per paura che mi sorprendesse là. Un giorno, una processione è passata dalla fattoria: quella gente si definiva i *Derelitti dell'Antico Gomar*[19] ed era in pellegrinaggio per svolgere una cerimonia a Godwyne Foiry, le rovine dell'antica capitale di Gomar, lungo il limitare della Grande Foresta, al di là del Teach tac Teach e dentro il Dahaut. Mi sono unita a loro ed ho lasciato la fattoria.»

«Abbiamo attraversato la montagna senza pericoli e siamo arrivati a Godwyne Foiry, dove ci siamo accampati al limitare delle rovine e dove tutto è andato bene fino al giorno precedente la Vigilia di Mezz'estate, quando ho appreso che tipo di celebrazione stesse per avere luogo e cosa ci si aspettasse da me. In quell'occasione gli uomini non indossano altro che un copricapo con corna di caprone o alce, e si dipingono le facce di blu e le gambe di marrone. Le donne intrecciano nei capelli foglie di frassino e si cingono la vita con cinte formate da ventiquattro bacche di sorbo. Ogni volta che una donna si unisce ad un uomo durante la celebrazione, l'uomo rompe una delle bacche, e la donna che per prima riesce a far rompere tutte le sue bacche viene proclamata l'incarnazione della dea dell'amore, Sobh. Mi dissero che c'erano almeno sei uomini che avevano in mente di mettermi subito le mani addosso, anche se non ero ancora del tutto donna, cosicché ho lasciato il campo quella notte stessa e mi sono nascosta nella foresta.»

«Mi sono presa una dozzina di spaventi ed una dozzina di volte sono sfuggita per miracolo a qualche pericolo, ma alla fine una strega mi ha catturata sotto il suo cappello e mi ha venduta ad Arbogast. Il resto lo sai.»

Rimasero seduti in silenzio, fissando il fuoco, poi Dhrun osservò:

«Vorrei che potessimo viaggiare insieme, in modo da poterti proteggere, ma porto il fardello di sette anni di sventura, o almeno così temo, e non oso dividerli con te.»

«Dividerei volentieri quel rischio con te» mormorò Glyneth, appoggiandogli la testa sulla spalla.

Rimasero seduti a parlare fino a tardi, mentre il fuoco si consumava di

[19] Gomar: antico regno comprendente tutto l'Hybras Settentrionale e le Isole Esperidi.

nuovo; c'era un silenzio fuori ed anche nella sala, silenzio turbato solo da uno scalpiccio proveniente dall'alto e provocato, secondo Glyneth, dagli spettri dei bambini morti che correvano sul tetto.

Il mattino successivo i bambini fecero colazione e poi irruppero nella camera dei tesori di Arbogast, dove trovarono una cassa di gioielli, cinque canestri pieni di corone d'oro, una serie di bicchieri da punch in argento e lavorati in modo da illustrare eventi di ere mitiche, ed una dozzina di altri tesori.

Per qualche tempo, giocarono con quei tesori, immaginando di essere signori di grandi possedimenti, e persino Farence riuscì a trovare interesse per quel gioco. Nel corso del pomeriggio, le ricchezze furono suddivise equamente fra tutti i bambini, eccezion fatta per Nerulf, cui non venne dato nulla.

Dopo una cena a base di porri, oca, pane bianco con burro, pasticcio di prugne con salsa di vino, i bambini si raccolsero intorno al fuoco per sgranocchiare noci e sorseggiare liquorini. Daffin, Pode, Fulp, Arvil, Hloude, Lossamy e Dhrun erano i ragazzi, mentre le ragazze erano Gretina, Zoel, Bertrude, Farence, Wiedelin e Glyneth. I più giovani erano Arvil e Zoel, mentre i più grandi, a parte Nerulf, erano Lossamy e Farence.

Per alcune ore, discussero la situazione e la strada migliore per uscire dalla Foresta di Tantrevalles ed arrivare in zone civilizzate. Pode e Hloude sembravano avere una maggiore conoscenza della zona, e dichiararono che la cosa migliore per il gruppo sarebbe stata quella di seguire la strada pavimentata a nord, fino al primo fiume che si fosse gettato nel Murmeil. A quel punto avrebbero seguito il Murmeil fino alle terre aperte del Dahaut o magari, se avessero avuto fortuna, avrebbero potuto acquistare una barca e perfino costruirsi una zattera.

«In verità, con le nostre ricchezze potremo facilmente acquistare una barca e navigare in modo comodo e facile verso valle fino alle Torri di Gehadion oppure, se preferiamo, addirittura fino ad Avallon» fu l'opinione di Pode e Hloude.

Finalmente, un'ora prima di mezzanotte, si stesero tutti per dormire, fatta eccezione per Nerulf, che se ne rimase seduto per altre due ore a fissale accigliato i carboni che si spegnevano.

CAPITOLO DICIANNOVESIMO

Dando inizio ai preparativi per il viaggio, i bambini portarono il carretto

dell'orco davanti alla porta principale, ne ingrassarono bene gli assi con il sego e vi caricarono tutti i loro tesori. Legarono quindi una serie di pali trasversalmente fra le stanghe, in modo che nove di loro potessero trainare il carro e gli altri tre spingerlo da dietro. Solo Nerulf non era in grado di aiutare, ma nessuno pensò che lo avrebbe comunque fatto, dal momento che il carretto non trasportava nulla che gli appartenesse. I bambini dissero quindi addio alla Dimora di Arbogast e si avviarono lungo la strada pavimentata. Era una fresca giornata, in cui il vento sospingeva centinaia di nubi provenienti dall'Atlantico sopra il cielo della foresta. I bambini si misero a spingere e tirare di buona lena ed il carro si mosse ad una velocità soddisfacente sulla strada pavimentata mentre Nerulf lo seguiva correndo più che poteva nella polvere. A mezzogiorno il gruppo si arrestò per pranzare con carne, pane e forte birra scura, poi venne ripreso il cammino verso nordest.

Nel tardo pomeriggio, la strada si addentrò in una radura in cui crescevano erba grassa ed una mezza dozzina di meli stentati. Da un lato sorgeva una piccola abbazia in rovina, costruita dai missionari cristiani nella prima, fervente ondata di conversione. Anche se il tetto era crollato, la costruzione sembrava offrire almeno una parvenza di riparo. I bambini accesero il fuoco e cenarono a base di mele secche, pane e formaggio, crescione ed acqua della vicina fonte. Si fecero quindi alcuni giacigli di fronde e si stesero con soddisfazione dopo le fatiche della giornata: erano tutti felici e sicuri, e sembrava che la fortuna si fosse girata a loro favore.

La notte trascorse senza incidenti ed il mattino successivo il gruppo si preparò a riprendere il cammino. Nerulf si accostò a Dhrun, il capo chino e le mani serrate sul petto.

«Ser Dhrun, permettimi di dirti che la punizione che mi hai inflitta era giustamente meritata. Non mi sono mai reso conto della mia arroganza fino a che non sono stato costretto a farlo, ma ora le mie colpe mi sono state rilevate fin nei minimi dettagli e credo di aver imparato la lezione e di essere diventato un'altra persona, onesta ed onorata. Pertanto, ti chiedo di riportarmi alle mie naturali dimensioni, in modo che io possa spingere a mia volta il carro. Non voglio nessun tesoro: non merito nulla, ma voglio aiutare gli altri ad arrivare sani e salvi a destinazione con i loro beni. Se tu non riterrai opportuno acconsentire alla mia richiesta, comprenderò e non avrò alcun risentimento: dopo tutto, la colpa è stata solo mia. Tuttavia, sono davvero stanco di correre con tutte le mie forze e per tutto il giorno nella polvere, inciampando nei ciottoli e temendo di affogare nelle pozzanghere.

Cosa mi rispondi, Ser Dhrun?»

«Aspetta fino a che avremo raggiunto una zona civilizzata» replicò Dhrun, dopo aver ascoltato senza simpatia. «Allora ti farò tornare delle tue normali dimensioni.»

«Ah, Ser Dhrun, non ti fidi di me?» gridò Nerulf. «In questo caso, separiamoci qui ed ora, perché non posso sopravvivere per un altro giorno correndo e sobbalzando dietro il carro. Procedete lungo questa strada fino al grande Murmeil, poi seguite le sue sponde fino alle Torri di Gehadion. Vi auguro la migliore fortuna! Io vi seguirò alla mia andatura.» Nerulf si asciugò gli occhi con una nocca sporca. «Può darsi che un giorno, passeggiando per una fiera con i tuoi begli abiti, ti capiti di vedere un ometto che picchia su un tamburo o si esibisce in una serie di buffonerie: per favore, allora, elargiscigli una moneta, perché potrebbe trattarsi del tuo vecchio compagno Nerulf... naturalmente sempre se riuscirò a sopravvivere alle bestie che popolano la Foresta di Tantrevalles.»

«Ti sei davvero pentito della tua passata condotta?» domandò Dhrun, dopo un lungo momento di riflessione.

«Mi disprezzo!» gridò Nerulf. «Guardo al vecchio Nerulf con sdegno!»

«In questo caso, non c'è motivo di prolungare ulteriormente la tua punizione.» Dhrun versò una goccia del liquido verde in una tazza d'acqua. «Bevi questo e riacquisterai le tue normali dimensioni, poi dimostrati un vero compagno per noi e forse alla fine ne trarrai profitto.»

«Grazie, Ser Dhrun!» Nerulf bevve la pozione e s'ingrandì fino a riassumere la vecchia corporatura massiccia. Rapido come un batter d'occhio, balzò allora addosso a Dhrun, lo gettò al suolo e gli strappò la spada Dassenach, assicurandola intorno alla propria vita. Prese quindi la bottiglia purpurea e quella verde e le fracassò contro una pietra, in modo che i loro contenuti andassero perduti. «Basta con queste sciocchezze!» dichiarò quindi. «Io sono il più grosso ed il più forte, e detengo di nuovo il potere. In piedi!» intimò, assestando un calcio a Dhrun.

«Mi hai detto che ti eri pentito del tuo vecchio comportamento!» gridò Dhrun, indignato.

«Vero! Non sono stato abbastanza severo! Ho permesso troppa comodità, ma ora le cose andranno in maniera diversa. Tutti al carretto!»

I bambini spaventati si radunarono vicino al carro ed attesero mentre Nerulf tagliava un ramo di ontano e legava alla sua estremità tre corde, in modo da ottenere una frusta rozza ma efficace.

«In fila!» abbaiò. «Presto! Duffin, Pode, vi burlate di me? Vi andrebbe

di assaggiare la mia frusta? Silenzio! Ascoltate con estrema attenzione le mie parole, perché non intendo ripeterle.»

«In primo luogo, io sono il vostro signore, e voi vivete perché io lo voglio.»

«In secondo luogo, il tesoro è mio: ogni gemma, ogni moneta, ogni più piccola parte di esso.»

«Punto terzo, la nostra destinazione è Cluggach, in Godelia: i Celti fanno meno domande dei Dahautesi e non interferiscono negli affari degli altri.»

«Quarto...» A questo punto Nerulf fece una pausa ed ebbe uno spiacevole sorriso... «quando ero impotente a reagire avete preso dei bastoni e mi avete picchiato. Io rammento ogni singolo colpo, e se coloro che mi hanno colpito, ora si sentono formicolare la pelle, la loro premonizione è esatta: ci saranno dei sederi nudi rivolti verso il cielo! La frusta sibilerà e compariranno le vesciche!»

«Questo è tutto quel che desidero dire, ma sarò lieto di rispondere ad eventuali domande.»

Nessuno parlò, anche se un cupo pensiero attraversò la mente di Dhrun, il quale si disse che i sette anni erano appena iniziati, ma già la cattiva sorte lo aveva colpito con violenza vendicativa.

«Allora prendete i vostri posti al carretto! Oggi ci muoveremo in fretta e senza indugi, non come ieri, quando ve la siete presa comoda.» Nerulf salì sul carretto e si sistemò nel modo più comodo possibile. «Avanti, e con brio! Teste alte e talloni lesti!» Fece schioccare la frusta. «Pode! Agita di meno quei gomiti! Duffin, apri gli occhi, altrimenti ci farai finire in un fosso! Dhrun, più grazia, mostraci una bella andatura! Ed ora via in questa splendida mattinata, che è un momento felice per tutti noi!... Via, perché rallentate? Le ragazze, specialmente: state correndo come galline impazzite!»

«Siamo stanche!» annaspò Glyneth.

«Così presto? Ebbene, forse ho sopravvalutato la vostra forza, dato che sembra tutto così facile da quassù. E la tua in particolare: non voglio che tu sia troppo sfatta stanotte, quando ti adibirò ad un altro tipo di esercizio! Ah, ah! Il piacere spetta a chi tiene la frusta per il manico! Ripartiamo, questa volta a velocità dimezzata.»

«Non ti preoccupare» Dhrun riuscì a sussurrare a Glyneth. «Non ti farà del male: la mia spada è magica e viene a me quando glielo ordino. Al momento opportuno la chiamerò in mia mano e lo ridurrò all'impotenza.»

Glyneth annuì con entusiasmo.

Durante la metà del pomeriggio, la strada si addentrò su per una serie di basse colline ed i bambini non furono più in grado di reggere il peso del carretto, di Nerulf e del tesoro. Nerulf usò dapprima la frusta, poi scese dal carro ed infine diede una mano a spingere perché il carro potesse superare la dura pendenza. A quel punto una breve ma ripida discesa separava il carro dalle sponde del Lago Lingolen, e Nerulf tagliò un pino alto tredici metri con la spada di Dhrun e lo legò al retro del carro in modo che facesse da freno, ed in questo modo riuscirono a superare la discesa senza intoppi.

Si trovarono così in una zona paludosa che si stendeva fra il lago e le scure colline su cui il sole stava già declinando. Dalle acque della palude sporgevano numerose isole, ed una di esse serviva da rifugio a un gruppo di banditi: le loro sentinelle avevano già avvistato il carro, ed ora i fuorilegge balzarono fuori dai nascondigli. I bambini, dopo essere rimasti immobili per un momento, fuggirono in tutte le direzioni ed i banditi, una volta scoperta la natura del bottino, abbandonarono ogni idea d'inseguimento.

Dhrun e Glyneth fuggirono insieme, lungo la strada e verso est: corsero fino a sentire dolorose fitte al petto ed altrettanto dolorosi crampi alle gambe, poi si gettarono a terra per riposare sull'alta erba che cresceva lungo i bordi della strada.

Un istante più tardi un altro fuggiasco si lasciò cadere a terra accanto a loro: Nerulf.

«Sette anni di sfortuna!» sospirò Dhrun. «Le cose andranno sempre tanto male?»

«Smettila con quest'insolenza!» sibilò Nerulf. «Sono ancora io che comando, nel caso tu abbia qualche dubbio in merito. Ora in piedi!»

«A che pro? Sono stanco.»

«Non importa. Il mio grande tesoro è andato perduto, ma c'è ancora la possibilità che ci sia qualche gemma nascosta sulle vostre persone. In piedi! Anche tu, Glyneth!»

Dhrun e Glyneth si alzarono in piedi con lentezza. Nelle tasche di Dhrun Nerulf trovò soltanto la vecchia borsa e la rovesciò sulla mano con un grugnito di disgusto.

«Una corona, un fiorino ed una moneta: appena meglio di niente.»

Gettò per terra la vecchia borsa e Dhrun, con quieta dignità, la raccolse e la ripose in tasca.

Nerulf procedette quindi a frugare Glyneth, indugiando lungo i contorni del suo corpo giovane e fresco, ma non trovò alcun oggetto di valore.

«Bene, procediamo ancora un po', e forse troveremo un riparo per la notte.»

I tre si avviarono lungo la strada, guardandosi di tanto in tanto alle spalle per timore di un inseguimento, ma non apparve nessuno. La foresta si fece molto fitta e scura ed i ragazzi continuarono a camminare di buona lena, nonostante la stanchezza, fino a sbucare nuovamente in un tratto aperto e vicino alla palude.

Nerulf notò un piccolo promontorio, quasi un'isola, che sporgeva ad una cinquantina di metri dentro alla palude, con un salice piangente sulla sua sommità. Rivolse quindi a Dhrun un'occhiata minacciosa.

«Glyneth ed io trascorreremo la notte qui» annunciò. «Tu va' da qualche altra parte e non tornare indietro. Comincia ad andare, e considerati fortunato, dal momento che è te che devo ringraziare per le bastonate che ho ricevuto. Va'!» Detto questo, si avvicinò al bordo della palude e cominciò a tagliare le canne per fare un Ietto.

Dhrun si allontanò di qualche metro, poi si soffermò a pensare: poteva recuperare Dassenach in qualsiasi momento, ma questo non era di molta utilità, perché Nerulf avrebbe potuto fuggire e cercarsi un'arma, come qualche pietra o un randello, oppure semplicemente ripararsi dietro ad un albero e sfidare Dhrun ad andare a prenderlo. In tutti i casi, con le sue dimensioni e la sua forza, poteva sopraffare ed uccidere Dhrun, se così avesse deciso di fare.

«Non ti ho ordinato di andartene?» gridò Nerulf, alzando lo sguardo e vedendo ancora Dhrun. Gli corse contro, e Dhrun si ritirò rapidamente nel fitto della foresta, dove trovò un ramo resistente e lo spezzò in modo da ottenere un robusto randello di circa un metro, avvicinandosi poi di nuovo alla palude.

Nerulf era entrato nell'acqua per raggiungere le canne più morbide e folte, e Dhrun fece un cenno a Glyneth: la ragazza lo raggiunse di corsa e lui le impartì alcune rapide istruzioni.

Sollevando gli occhi, Nerulf vide i due giovani vicini e gridò a Dhrun:

«Che cosa stai facendo qui? Ti ho detto di andartene e di non tornare più! Mi hai disobbedito, ed ora io ti condanno a morte.»

Glyneth vide allora qualcosa sorgere dall'acqua della palude alle spalle di Nerulf e lanciò un grido, puntando un dito.

«Credi di potermi imbrogliare con quel vecchio trucco?» fece Nerulf,

con una sprezzante risata. «Io sono un po' più...»

Avvertì un morbido tocco sul braccio, e, abbassato lo sguardo, vide una mano grigia dalle lunghe dita, con nocche nodose e la pelle viscida; s'irrigidì, poi, come costretto contro la propria volontà, si guardò alle spalle e si trovò faccia a faccia con un heceptor. Emise un grido strozzato ed indietreggiò barcollando ed agitando la spada Dassenach, di cui si era servito per tagliare le canne.

Dhrun e Glyneth fuggirono lontano dalla riva del lago e fino alla strada, dove si arrestarono e guardarono indietro.

Nella palude, Nerulf stava lentamente indietreggiando dinnanzi all'heceptor che lo minacciava con le braccia levate in alto, mani e dita piegate verso il basso. Nerulf tentò di difendersi con la spada e trapasso la spalla dell'heceptor, che emise un sibilo di triste rimprovero.

Era giunto il momento opportuno, e Dhrun gridò:

«Dassenach! A me!»

La spada si svincolo dalla stretta di Nerulf e volò attraverso la palude fino alla mano di Dhrun, che la ripose tristemente nel fodero. L'heceptor avanzò strisciando, abbracciò Nerulf e lo trascinò urlante nel fango.

Nell'oscurità punteggiata da una profusione di stelle, Dhrun e Glyneth si arrampicarono in cima ad una collinetta erbosa distante qualche metro dalla strada. Raccolsero bracciate d'erba, si prepararono un comodo letto e distesero i corpi stanchi. Per una mezz'ora rimasero a fissare le stelle, grandi, morbide e bianche, ma alla fine cominciarono a sentire il sonno, e, stretti l'uno all'altra, dormirono profondamente fino al mattino.

Dopo due giorni di viaggio privi di eventi di rilievo, raggiunsero un grande fiume, che Glyneth ritenne essere sicuramente il Murmeil: un massiccio ponte di pietra permetteva di attraversarlo, ed era in quel punto che terminava la strada pavimentata.

Prima di mettere piede sul ponte, Dhrun chiamò per tre volte l'eventuale riscossore di pedaggi, ma non si fece vedere nessuno e poterono attraversare il fiume senza ostacoli.

Adesso avevano dinnanzi tre strade fra cui scegliere: una portava ad est lungo il fiume, la seconda puntava a monte del corso d'acqua, sempre lungo la riva, e la terza si allontanava verso nord in modo irregolare, come se non avesse una particolare destinazione.

Dhrun e Glyneth s'incamminarono verso est, e per tre giorni seguirono il fiume attraverso un susseguirsi di paesaggi dalla meravigliosa bellezza,

mentre Glyneth gioiva per la costante presenza del sole.

«Pensa, Dhrun! Se tu fossi veramente perseguitato dalla malasorte, la pioggia c'inzupperebbe e ci sarebbe la neve per gelarci fino alle ossa!»

«Vorrei poterlo credere.»

«Non c'è alcun dubbio. E guarda laggiù, che splendide more! Giusto in orario per il pranzo! Non è un segno di buona fortuna?»

«Sembrerebbe di sì» replicò Dhrun, propenso a farsi convincere.

«Ma certo ! Non parliamo più di maledizioni!» Glyneth corse fino alla macchia che costeggiava un ruscello che si precipitava giù per un pendio, per congiungersi al Murmeil.

«Aspetta!» gridò Dhrun. «Altrimenti andremo di certo incontro alla malasorte!» E poi chiamò: «C'è qualcuno che ci proibisce di cogliere queste more?»

Non ci fu risposta, ed i due ragazzi mangiarono a sazietà le more mature, e rimasero poi a riposare per un po' all'ombra.

«Ora che siamo quasi fuori dalla foresta, è tempo di studiare qualche progetto» disse Glyneth. «Hai pensato cosa dovremmo fare?»

«Effettivamente sì. Viaggeremo qua e là per cercare di scoprire chi siano mio padre e mia madre. Se sono davvero un principe, allora andremo a vivere in un castello ed insisterò perché anche tu venga nominata principessa. Allora avrai bei vestiti, una carrozza ed anche un altro gatto come Pettis.»

Ridendo, Glyneth baciò Dhrun su una guancia.

«Mi piacerebbe vivere in un castello. Troveremo di certo tuo padre e tua madre, dal momento che non ci sono poi così tanti principi e principesse!»

Poi Glyneth cominciò ad avere sonno, gli occhi le si chiusero e si assopì. Sentendosi irrequieto, Dhrun andò ad esplorare il sentiero che fiancheggiava il ruscello, e, dopo aver percorso un centinaio di passi, si guardò alle spalle: Glyneth dormiva ancora. Percorse altri cento passi ed altri cento ancora: la foresta sembrava decisamente immota, e gli alberi erano alti e maestosi, più alti di qualsiasi pianta Dhrun avesse visto fino ad allora, e creavano una volta verde e luminosa.

Il sentiero attraversava una piccola altura, e Dhrun, arrampicandosi sulla cima, si trovò a guardare un laghetto ombreggiato dagli alti alberi. Cinque driadi nude si stavano bagnando nell'acqua bassa: snelle creature dalle labbra rosate, i capelli lunghi e castani, i seni piccoli, i fianchi stretti ed i volti di una bellezza indescrivibile. Come tutti gli esseri fatati, non avevano peluria corporea, e, come tutti gli esseri fatati, sembravano essere fatte di ma-

teria meno grossolana del sangue, della carne e delle ossa dei mortali.

Per un minuto, Dhrun le fissò come in trance, poi si spaventò d'improvviso e prese ad indietreggiare lentamente.

In quel momento, venne visto: tintinnanti gridolini di sgomento gli arrivarono agli orecchi. Noncurantemente gettati sulla riva, proprio ai piedi di Dhrun, c'erano le reticelle che trattenevano i capelli delle driadi: il mortale che fosse riuscito ad impadronirsi di una di quelle reticelle avrebbe avuto per sempre in suo potere la driade cui essa apparteneva, ma Dhrun non lo sapeva.

Una delle driadi schizzò un po' d'acqua in direzione del ragazzo: Dhrun vide le gocce levarsi in aria e brillare sotto la luce del sole e poi tramutarsi in uno sciame di api dorate che saettarono dentro i suoi occhi e presero a volare in cerchio, impedendogli di vedere.

Emise un grido di sgomento e cadde in ginocchio.

«Esseri fatati, mi avete accecato! Mi sono imbattuto in voi solo per sbaglio! Mi sentite?»

Silenzio. Solo il suono delle foglie agitate dal vento pomeridiano.

«Esseri fatati!» gridò ancora Dhrun, le guance bagnate di lacrime. «Mi volete accecare per un'offesa così irrilevante?»

Silenzio, completo e definitivo.

Dhrun tornò indietro a tentoni lungo il sentiero, guidato dal rumore del ruscello. A metà strada, incontrò Glyneth che, destatasi e non trovandolo più, era venuta a cercarlo. La ragazza si accorse subito che qualcosa non andava, e gli corse incontro.

«Dhrun! Cosa c'è che non va?»

Dhrun trasse un profondo respiro e tentò di parlare con voce coraggiosa, anche se le parole gli uscirono tremanti ed incerte nonostante i suoi sforzi.

«Sono andato lungo la pista, ed ho visto cinque driadi che si bagnavano in un laghetto. Mi hanno lanciato uno sciame d'api negli occhi ed ora non posso più vedere!»

Nonostante il talismano, Dhrun riuscì a stento a contenere il proprio sgomento.

«Oh, Dhrun!» Glyneth gli si accostò. «Spalanca gli occhi e lasciami guardare.»

«Cosa vedi?» domandò Dhrun, fissandola.

«È molto strano» replicò Glyneth, incerta. «Vedo una serie di cerchi dorati, uno dentro l'altro, intramezzati da strisce marroni.»

«Sono le api! Mi hanno riempito gli occhi con il loro ronzio e col miele

scuro.»

«Dhrun! Carissimo Dhrun!» Glyneth lo abbracciò, lo baciò ed usò ogni mezzo che conosceva per consolarlo. «Come hanno potuto essere tanto malvagie?»

«Io so il perché» replicò, cupo, Dhrun. «Sette anni di malasorte. Mi chiedo cosa accadrà ancora. Faresti meglio ad andartene via e a lasciarmi...»

«Dhrun! Come puoi dire una cosa del genere?»

«... in modo da non cadere anche tu in un buco se per caso dovessi finirci io.»

«Non ti lascerei mai!»

«Questa è una sciocchezza. Questo è un mondo terribile, come sto scoprendo, e tu puoi a stento riuscire a badare a te stessa, figuriamoci se puoi pensare anche a me.»

«Ma tu sei la persona che più amo al mondo! In qualche modo sopravviveremo! E quando i sette anni saranno finiti, non avremo altro che fortuna, per sempre!»

«Ma io sarò cieco!» gridò Dhrun, con un nuovo tremito nella voce.

«Ebbene, neppure questo è definitivo. La magia ti ha accecato e la magia ti curerà: che te ne pare?»

«Spero che tu abbia ragione.» Dhrun serrò il talismano. «Quanto sono grato per il mio coraggio, anche se non ne posso essere orgoglioso. Sospetto di essere un tremebondo codardo, nel profondo del cuore.»

«Amuleto o meno, tu sei il coraggioso Dhrun, ed in un modo o nell'altro, ce la caveremo a vivere in questo mondo.»

Dhrun rifletté per un momento, poi tirò fuori la borsa magica.

«Sarà meglio che la porti tu. Con la mia fortuna, un corvo potrebbe benissimo scendere in picchiata e portarsela via.»

Glyneth guardò nella borsa ed emise un grido di stupore.

«Nerulf l'aveva svuotata, ma ora vedo la moneta d'oro, l'argento ed il rame!»

«È una borsa magica, e non avremo mai da temere la povertà, fintanto che essa sarà al sicuro.»

Glyneth infilò la borsa nel corsetto.

«Starò il più attenta possibile» assicurò, e poi, guardando su per la pista, aggiunse: «Forse dovrei andare al lago e spiegare alle driadi quale terribile errore hanno commesso...»

«Non le troveresti mai: sono altrettanto spietate quanto gli esseri fatati, o

forse anche di più, e potrebbero perfino far del male anche a te. Andiamocene da questo luogo.»

Nel tardo pomeriggio, s'imbatterono nelle rovine di una cappella cristiana, costruita da un missionario ora da lungo tempo dimenticato; da un lato crescevano un pruno ed una pianta di mele cotogne, entrambi carichi di frutti. Le prugne erano mature mentre le mele, per quanto colorite, avevano un sapore amarognolo. Glyneth raccolse circa un chilo e mezzo di prugne ed esse costituirono il loro magro pasto, dopodiché Glyneth preparò un morbido letto d'erba mentre Dhrun sedeva con lo sguardo fisso verso la riva opposta del fiume.

«Credo che la foresta si stia facendo meno fitta» gli disse Glyneth. «Fra non molto saremo al sicuro fra gente civile, ed allora avremo carne e pane da mangiare, latte da bere e letti in cui dormire.»

Il tramonto fiammeggiò sulla Foresta di Tantrevalles per poi cedere il passo al crepuscolo; Dhrun e Glyneth si stesero sui giacigli e ben presto si addormentarono.

Qualche tempo prima della mezzanotte, si levò in cielo una mezzaluna, la cui luce si riflesse sul fiume e scese sul volto di Glyneth, destandola. La ragazza rimase distesa, calda ed assonnata, ascoltando grilli e rane... poi un battito distante le giunse all'orecchio. Il battito si fece sempre più forte e ad esso si accompagnarono un tintinnare di catene ed uno scricchiolio di cuoio. Glyneth si sollevò su un gomito e vide una dozzina di cavalieri percorrere al galoppo la strada lungo il fiume. Erano abbassati sui colli delle cavalcature, gli ampi mantelli svolazzanti, e la luce della luna illuminava le loro antiche armature e gli elmetti di cuoio scuro con lucenti paraorecchi. Uno dei cavalieri, che teneva la faccia quasi nascosta nella criniera del suo cavallo, si volse a guardare in direzione di Glyneth e la luce lunare brillò sul suo pallido volto; poi la spettrale cavalcata si allontanò, il battito si attenuò in lontananza ed infine svanì.

Glyneth sprofondò di nuovo nell'erba e dopo qualche tempo si riaddormentò.

All'alba, Glyneth si alzò silenziosamente e tentò di estrarre una scintilla da un pezzo di selce che aveva trovato, in modo da accendere il fuoco, ma non vi riuscì.

Dhrun si destò ed emise un grido stupito, che subito represse, commentando, dopo un momento:

«Alla fin fine, non è un sogno.»

«Vedo ancora i cerchi dorati» replicò Glyneth, guardando nei suoi occhi, e gli diede un bacio. «Non ti affliggere, troveremo il modo per curarti. Ti rammenti cosa ti ho detto ieri? La magia toglie e la magia dà.»

«Sono certo che hai ragione.» La voce di Dhrun era come svuotata. «Ad ogni modo, non c'è niente da fare.»

Si alzò in piedi, e, quasi subito, inciampò in una radice e cadde. Nel protendere un braccio per sostenersi, s'impigliò nella catena che sosteneva l'amuleto e fece volare lontano tanto l'una che l'altro.

«Ti sei fatto male?» chiese Glyneth, accorrendo. «Oh, il tuo povero ginocchio, sta sanguinando perché ti sei tagliato su una pietra appuntita.»

«Non pensare al ginocchio!» gracchiò Dhrun. «Ho perso il talismano! La catena si è rotta ed ora è scomparso.»

«Non scapperà di certo» replicò Glyneth con voce pratica. «Prima ti bendo il ginocchio, e poi cercherò il talismano.»

Strappò una striscia di stoffa dalla propria sottoveste e lavò il graffio con l'acqua di una piccola sorgente.

«Adesso basta lasciarlo asciugare e poi te lo fascerò per bene e sarai in forma come prima.»

«Glyneth, trova il mio talismano, per favore! È una cosa che non va rimandatali Supponi che un topo lo trascini via!»

«Diventerebbe il più coraggioso fra i topi! Gatti e gufi girerebbero la schiena e fuggirebbero.» Diede un colpetto affettuoso alla guancia di Dhrun. «Ma ora lo troverò... deve essere finito da questa parie.»

Si lasciò cadere sulle mani e sulle ginocchia e prese a guardare qua e là: vide subito l'amuleto, ma, per uno scherzo della sorte, la pietra aveva battuto con forza contro un sasso e si era spezzata in una dozzina di frammenti.

«Lo vedi?» domandò ansiosamente Dhrun.

«Credo che sia in questo ciuffo d'erba.» Glyneth trovò un piccolo sasso levigato e lo inserì nella montatura, schiacciandone poi i bordi con una pietra appuntita per farla rimanere dentro. «È qui nell'erba! Aspetta che aggiusto la catena!»

Raddrizzò l'anello che si era allargato ed appese l'amuleto al collo di Dhrun, con grande sollievo di questi.

«Ecco fatto» commentò. «È come nuovo.»

Fecero colazione a base di prugne e continuarono il cammino lungo il fiume. LE. foresta si diradò trasformandosi in un susseguirsi di boschetti

separati da prati la cui alta erba ondeggiava al vento, e ben presto s'imbatterono in una capanna deserta, riparo per quei pastori che osavano pascolare le loro bestie tanto vicine ai lupi ed agli orsi che popolavano la foresta.

Percorsero qualche altro chilometro ed avvistarono una bella casetta a due piani, con vasi di fiori che adornavano le finestre del piano superiore. Un muretto di pietra circondava un giardino di non-ti-scordar-di-me e viole del pensiero. Un paio di camini su ciascun frontone sostenevano alcuni comignoli collocati in alto sul tetto di paglia fresca e pulita. Più in giù lungo la strada era visibile un villaggio di case di pietra grigia raccolto in una depressione del terreno. Una vecchia che indossava un abito nero ed un grembiule bianco stava strappando le erbacce nel cortile e si soffermò per un momento ad osservare Dhrun e Glyneth che si avvicinavano, tornando poi al proprio lavoro con una scossa del capo.

Mentre Glyneth e Dhrun si accostavano al cancello, una donna rotondetta e graziosa di età matura uscì nel piccolo portico.

«Ebbene, bambini, cosa fate tanto lontano da casa?»

«Temo, signora» rispose Glyneth, «che siamo due vagabondi. Non abbiamo né casa né famiglia.»

La donna guardò sorpresa nella direzione da cui erano giunti.

«Ma questa strada non conduce da nessuna parte!»

«Abbiamo appena attraversato la Foresta di Tantrevalles.»

«Allora le vostre vite sono incantate! Quali sono i vostri nomi? Mi potete chiamare Dama Melissa.»

«Io sono Glyneth e questi è Dhrun. Gli esseri fatati gli hanno mandato uno sciame d'api negli occhi ed ora non ci vede più.»

«Ah, che peccato! Gli esseri fatati sono spesso crudeli. Vieni qui, Dhrun, lasciami guardare i tuoi occhi!»

Dhrun si fece avanti e la Dama Melissa studiò gli anelli concentrici color oro ed ambra.

«Conosco due o tre cose di magia, ma non tanto quanto una vera strega, e non posso fare nulla per te.»

«Forse, ci potresti vendere un po' di pane e formaggio» suggerì Glyneth. «Sia ieri che oggi abbiamo mangiato solo prugne.»

«Ma certo, e non pensate neppure per un momento di pagare. Didas? Dove sei? Qui ci sono un paio di bambini affamati! Porta latte, burro e formaggio dalla dispensa. Entrate, cari: andiamo in cucina e credo che riusciremo a trovare qualcosa di buono.»

Quando Dhrun e Glyneth si furono seduti al pulito tavolo di legno, Da-

ma Melissa servì loro dapprima una ricca zuppa di montone ed orzo con pane, poi un saporito piatto di pollo cucinato con zafferano e noci ed infine formaggio e succulenta uva bianca.

Dama Melissa si sedette sorseggiando una tisana di foglie di verbena e sorrise nel vederli mangiare.

«Vedo che siete entrambi due giovani in salute» commentò. «Siete fratello e sorella?»

«Ci riteniamo tali» replicò Glyneth, «ma in realtà non siamo per nulla imparentati. Abbiamo entrambi avuto dei guai e ci consideriamo fortunati di essere insieme, dal momento che entrambi non abbiamo nessuno.»

«Ora» disse con dolcezza Dama Melissa, «vi trovate nel Dahaut e siete fuori da quella terribile foresta, e credo che le cose andranno meglio per voi.»

«Lo spero. Non sappiamo come ringraziarti per questo meraviglioso pranzo, ma non dobbiamo essere invadenti. Se vuoi scusarci, ci rimetteremo in cammino.»

«E perché mai tanto presto? È pomeriggio, e sono certa che siete stanchi. C'è una bella stanza per Glyneth, al piano di sopra ed un comodo letto per Dhrun nel solaio. Vi farò cenare con pane, latte e qualche dolce, poi potrete mangiare qualche mela vicino al fuoco e raccontarmi le vostre avventure. Domani, quando sarete ben riposati, vi potrete rimettere in cammino.»

Glyneth esitò e guardò verso Dhrun.

«Rimanete» pregò Dama Melissa. «Qualche volta mi sento sola, qui, senza nessun altro se non la vecchia brontolona Didas.»

«Non mi spiacerebbe» commentò Dhrun. «Forse potresti dirci dove trovare un potente mago che faccia uscire le api dai miei occhi.»

«Ci rifletterò su, e chiederò anche a Didas: lei sa un po' di tutto.»

«Temo che finirai per viziarci» sospirò Glyneth. «I vagabondi non godono spesso di buon cibo e di morbidi letti.»

«Solo una notte, poi, dopo una buona colazione, vi potrete rimettere in cammino.»

«Allora ti ringraziamo per la tua gentilezza.»

«Niente affatto. Mi dà piacere vedere dei bambini così graziosi godere delle comodità della mia casa, e vi chiedo soltanto di non molestare Dama Didas: è molto vecchia ed un po' bisbetica... perfino, mi spiace doverlo dire, un po' strana. Ma se la lasciate stare, non vi darà fastidio.»

«Naturalmente, la tratteremo con estrema educazione.»

«Grazie, mia cara. Ed ora, perché non ve ne andate fuori a godervi il mio

giardino fiorito fino all'ora di cena?»

«Grazie, Dama Melissa.»

Uscirono in giardino, dove Glyneth accompagnò Dhrun da un fiore all'altro, in modo che potesse godere della loro fragranza. Dopo un'oretta di passeggiata fra i fiori, fiutando ed annusando, Dhrun si annoiò e si stese su un tratto di prato per sonnecchiare al sole, mentre Glyneth cercava di risolvere il mistero costituito da una meridiana.

Qualcuno gesticolò da un lato della capanna, e, guardando meglio, Glyneth vide Dama Didas, che le fece subito segno di essere cauta e di fare silenzio e poi la invitò ad avvicinarsi.

Glyneth si accostò lentamente, e Dama Didas, con febbrile impazienza, le fece segno di affrettarsi. Glyneth avanzò più in fretta.

«Cosa ti ha detto di me Dama Melissa?» domandò Dama Didas.

Glyneth esitò, poi replicò con coraggio:

«Ha detto di non disturbarti perché sei molto vecchia e spesso sei irritabile o addirittura, ecco, imprevedibile.»

«Quanto a questo» replicò Dama Didas, con una secca risatina, «avrai la possibilità di giudicare tu stessa. Ma nel frattempo... dammi ascolto, ragazza, dammi ascolto... non bere latte con la tua cena! Io chiamerò Dama Melissa, e, mentre lei sarà distratta, dovrai versare il latte nel lavandino e far finta di averlo finito. Dopo cena, dovrai dire di essere molto stanca e di desiderare di andare a letto. Hai capito?»

«Sì, Dama Didas.»

«Se non mi darai retta, sarà a tuo rischio e pericolo! Stanotte, quando la casa sarà silenziosa e Dama Melissa si sarà ritirata nella sua stanza di lavoro, ti spiegherò tutto. Mi darai retta?»

«Sì, Dama Didas. Se mi è concesso dirlo, non mi sembri né irritabile né strana.»

«Sei una brava ragazza. A stanotte, dunque. Ora mi devo affrettare con le erbacce: crescono quasi più in fretta di quanto mi sia possibile estirparle.»

Il pomeriggio trascorse ed al tramonto Dama Melissa li chiamò per la cena. Sul tavolo della cucina aveva preparato una fresca forma di pane, del burro ed un piatto di funghi scelti, ed aveva già versato un boccale di latte sia per Glyneth sia per Dhrun; c'era anche una brocca di latte, nel caso ne avessero voluto ancora.

«Sedetevi, bambini» disse Dama Melissa. «Avete le mani pulite? Bene. Mangiate finché volete e bevete il vostro latte: è fresco e buono.»

«Grazie, Dama Melissa.»

«Melissa, vieni subito!» chiamò dal salotto la voce di Dama Didas. «Ti voglio dire una cosa!»

«Più tardi, Didas, più tardi.» Ma Melissa si alzò in piedi e si avvicinò alla porta: in quell'istante, Glyneth svuotò il latte contenuto nei due boccali e sussurrò a Dhrun:

«Fa' finta di bere dal boccale vuoto.»

Quando Dama Melissa tornò, Glyneth e Dhrun sembravano entrambi intenti a bere l'intero contenuto dei boccali, e, senza dire nulla, la donna si volse altrove e non prestò più loro attenzione.

Glyneth e Dhrun mangiarono una fetta di pane con il burro, poi Glyneth fece finta di sbadigliare.

«Siamo entrambi stanchi, Dama Melissa, e, se ci vuoi scusare, ci piacerebbe andare a letto.»

«Ma certo, Glyneth. Puoi aiutare Dhrun ad andare a Ietto, e sai dov'è la tua camera.»

Con una candela in mano, Glyneth accompagnò Dhrun fino in solaio.

«Non hai paura di stare da sola?» le domandò il ragazzo, dubbioso.

«Un poco, ma non troppo.»

«Non sono più in grado di combattere» osservò malinconico Dhrun, «ma se ti sento gridare verrò subito.»

Glyneth discese nella sua stanza e si distese sul letto completamente vestita: qualche minuto più tardi apparve Didas.

«Adesso è nella sua stanza da lavoro, ed abbiamo qualche momento per parlare. Tanto per cominciare, permettimi di dirti che Dama Melissa, come si fa chiamare, è una strega cattiva. Quando avevo quindici Janni, mi ha fatto bere un bicchiere di latte drogato, poi si è trasferita nel mio corpo... quello che usa tutt'oggi, ed io, una ragazza di quindici anni, mi sono ritrovata prigioniera del corpo di una donna di circa quarant'anni, quello che Melissa stava usando allora. Questo è accaduto venti anni fa, e stanotte Melissa intende scambiare il mio corpo, che ha ormai quarant'anni, con il tuo. Allora tu diverrai Dama Melissa e lei diventerà Glyneth, solo che sarà lei a detenere il potere, e tu finirai i tuoi giorni a farle da serva, come me, e Dhrun verrà costretto a trasportare acqua dal fiume al suo frutteto. Ora lei e nella sua stanza di lavoro per preparare la magia.»

«Come possiamo fermarla?» chiese Glyneth, con voce tremante.

«Voglio fare qualcosa di più che fermarla!» esplose Didas. «La voglio distruggere!»

«Anch'io, ma... come?»

«Vieni con me, presto!»

Didas e Glyneth corsero fino alla stia dei maiali: un giovane suino giaceva su un telo.

«L'ho lavato e drogato» spiegò Didas. «Aiutami a portarlo al piano di sopra.»

Una volta nella stanza di Glyneth, vestirono il maiale con una camicia da notte ed una papalina e lo distesero sul letto, rivolto verso il muro.

«Presto ora!» sussurrò poi Didas. «Dev'essere quasi qui; nello spogliatoio!»

Avevano fatto appena in tempo a rinchiudersi nello spogliatoio quando sentirono un suono di passi sulle scale: Dama Melissa, con indosso un abito rosa e con una candela rossa in ciascuna mano, entrò nella stanza.

Sul letto, un paio d'incensieri pendevano da due ganci: Melissa vi accostò la fiamma della candela ed essi esalarono un fumo acre.

Melissa si distese quindi sul letto accanto al maiale, mise una sbarra nera sul proprio collo e su quello della bestia e pronunciò un incantesimo:

Io in te!

Tu in me!

Dritto e rapido il cambio sia!

Bezadiah!

Ci fu un improvviso e stupefatto grugnire quando il maiale si scoprì nel corpo di Melissa, che non era drogato. Didas balzò dal nascondiglio, trascinò il corpo drogato del maiale sul pavimento, e, spinta quella che era stata Melissa vicino al muro, si distese accanto a lei, sistemando la sbarra nera sul collo di entrambe, ed inalò il fumo proveniente dagli incensieri, ripetendo l'incantesimo:

Io in te!

Tu in me!

Dritto e rapido il cambio sia!

Bezediah!

Immediatamente, lo stridere del maiale spaventato scaturì dal corpo della vecchia Didas, e Melissa, alzatasi dal letto, si rivolse a Glyneth.

«Sta calma, bambina, è tutto fatto ed io sono di nuovo nel mio corpo. Mi sono stati tolti con l'inganno la giovinezza e tutti gli anni più belli, e chi me li potrà mai restituire? Ma adesso aiutami. In primo luogo, porteremo la vecchia Didas giù nella stia, dove almeno si sentirà al sicuro. II suo è un corpo vecchio e malato, e presto morirà.»

«Povero maiale» mormorò Glyneth.

Condussero la creatura un tempo chiamata Didas nella stia e la legarono ad un palo, poi, fatto ritorno nella stanza da letto, portarono fuori il corpo del maiale, che stava cominciando ad agitarsi: Melissa lo legò solidamente ad un albero vicino alla casetta, poi gli rovesciò addosso una secchiata d'acqua fredda.

Il maiale riacquistò immediatamente conoscenza e tentò di parlare, ma la sua lingua e la cavità orale emisero solo alcuni suoni incomprensibili, e la bestia prese a gemere per il terrore e la disperazione.

«Eccoti servita, strega» disse la nuova Dama Melissa. «Non so come ti appaio attraverso i tuoi nuovi occhi di suino o quanto tu riesca a sentire con quegli orecchi di maiale, ma i tuoi giorni di strega sono alla fine.»

Il mattino successivo, Glyneth svegliò Dhrun e gli raccontò quello che era accaduto durante la notte; Dhrun si sentì alquanto seccato per essere stato escluso dall'azione, ma non disse nulla.

La vera Dama Melissa preparò una colazione a base di pesce persico fritto pescato! da poco nel fiume. Mentre Glyneth e Dhrun mangiavano, il garzone del macellaio venne a bussare alla porta.

«Dama Melissa, hai qualche bestia da vendere?»

«Certo, sicuro! Un bel maiale di un anno di cui non ho bisogno. Lo troverai legato ad un albero sul retro. Non badare agli strani suoni che emette. Passerò io a regolare con il tuo padrone alla mia prossima visita in città.»

«D'accordo, Dama Melissa. Ho notato l'animale nel venire qui e mi è parso in ottime condizioni. Con il tuo permesso, vado ad occuparmi dei miei doveri.»

Il garzone del macellaio uscì e poco dopo lo videro, attraverso la finestra, intento la trascinare giù per la strada il maiale che strideva.

«Credo» disse educatamente Glyneth subito dopo, «che anche noi dovremmo metterci in cammino, dal momento che abbiamo molta strada da percorrere oggi.»

«Fate come credete meglio» replicò Dama Melissa. «C'è molto lavoro qui, altrimenti vi inviterei a rimanere con me un po' più a lungo. Un momento.» La donna lasciò la stanza e fece ritorno portando una moneta d'oro per Glyneth ed una per Dhrun. «Per favore, non mi ringraziate. Sono già sopraffatta dalla gioia di riavere il mio corpo, dopo che è stato mal usato per tanto tempo.»

Per timore di disturbare la magia della vecchia borsa, conservarono le

due monete nella cintura dei calzoni di Dhrun; poi, salutata Dama Melissa, si rimisero in cammino.

«Ora che siamo al sicuro, fuori dalla foresta, possiamo cominciare a fare qualche piano» osservò Glyneth. «Innanzi tutto dobbiamo trovare un uomo saggio che c'indirizzi da uno ancora più saggio, che a sua volta ci conduca dal Primo Saggio del Regno in modo che questi scacci le api dai tuoi occhi. E poi...»

«E poi che cosa?»

«Apprenderemo tutto il possibile su principi e principesse, per scoprire quale di loro può avere un figlio di nome Dhrun.»

«Se riuscirò a sopravvivere a sette anni di malasorte, sarà già abbastanza.»

«Ebbene, allora, una cosa alla volta. In marcia, ora! Più avanti c'è un villaggio, e, se si può fare affidamento sul cartello stradale, credo che si tratti di Wookin.»

Su una panca dinnanzi alla locanda del villaggio sedeva un vecchio intento a tagliar via lunghi riccioli di legno giallo da un lungo bastone di ontano. Glyneth gli si accostò con una certa diffidenza.

«Signore, chi è considerato l'uomo più saggio di Wookin?»

L'uomo rifletté per il tempo necessario a tagliare due frammenti squisitamente lavorati di legno d'ontano, poi replicò:

«Ti darò una risposta onesta. Fa' attenzione, Wookin sembra un posto quieto e tranquillo, ma la Foresta di Tantrevalles incombe nelle vicinanze. Una strega malvagia vive, un chilometro più in su, lungo questa strada e proietta la sua ombra su Wookin. Il villaggio successivo lungo la strada è Lumarth, ad una distanza di nove chilometri: ogni chilometro e mezzo di quel percorso è dedicato alla memoria del ladrone che fino ad una settimana fa lo considerava suo territorio, sotto il comando di Janton Tagliagole. La settimana scorsa, i sei si sono radunati per celebrare l'onomastico di Janton e sono stati catturati da Numinante, il Cattura-ladroni. Al Crocicchio dei Quattro Chilometri e Mezzo, troverai l'elemento del paesaggio più caratteristico della zona, il vecchio Sei-in-un-boccone. A nord, appena fuori dal villaggio si ergono una serie di dolmen, disposti in modo da formare il Labirinto-Interno-ed-Esterno, la cui origine è ignota. A Wookin abitano un vampiro, un mangiatore di veleni ed una donna che parla con i serpenti: Wookin deve essere il villaggio più vario del Dahaut, ed io sono sopravvissuto qui per ottant'anni. Posso dunque fare altro se non dichiarare che sono io stesso l'uomo più saggio di tutto Wookin?»

«Signore, tu sembri essere l'uomo che cerchiamo. Questo ragazzo è il Principe Dhrun: gli esseri fatati hanno inviato le loro api a tracciare cerchi dorati e ronzanti nei suoi occhi ed ora lui è cieco. Sai dirci chi lo potrebbe curare, o almeno a chi potremmo chiedere?»

«Non posso raccomandare nessuno che viva nelle vicinanze. Questa è una magia degli esseri fatati e può essere cancellata soltanto da un incantesimo fatato. Cercate Rhodion, re di tutti gli esseri fatati, colui che indossa un cappello verde con una piuma rossa: se gli porterete via il cappello, lui dovrà esaudire il vostro desiderio.»

«Come possiamo fare per trovare Re Rhodion? È una cosa davvero importante.»

«Neppure l'uomo più saggio di Wookin può risolvere un simile indovinello. Lui visita spesso le grandi fiere, dove acquista nastri e tessuti ed altri oggetti. L'ho visto una volta alla Fiera di Tinkwood, un allegro e vecchio gentiluomo a cavallo di una capra.»

«Va sempre a cavallo di una capra?» domandò Glyneth.

«Di rado.»

«Ed allora come si fa a riconoscerlo? Ad una fiera ci sono centinaia di allegri gentiluomini.»

Il vecchio intagliò un altro ricciolo dal bastone d'ontano.

«Bisogna ammettere che questo è l'anello debole del piano» commentò. «Forse un mago vi potrebbe essere di maggiore aiuto. Ci sono Tamurello a Faroli e Quatz vicino a Lullwater. Tamurello pretenderà però che gli rendiate in cambio un gravoso servizio, che vi potrebbe anche portare dall'altra parte della terra, e questa è un'altra pecca del piano. Quanto a Quatz, è morto. Se potreste promettergli di risuscitarlo in qualche modo, credo che riuscireste ad indurlo ad impegnarsi a fare qualsiasi cosa.»

«Forse» replicò Glyneth con voce sommessa, «ma come...»

«Tut, tut! Hai notato la lacuna. Tuttavia, essa potrebbe anche scomparire in virtù di un piano intelligentemente ordito. Così dico io, l'uomo più saggio di Wookin.»

Una matrona dal volto serio uscì dalla locanda.

«Vieni, nonno, è ora del tuo sonnellino. Poi potrai rimanere alzato per un paio d'ore stanotte, dal momento che la luna sorge tardi.»

«Bene, bene. Siamo vecchi nemici, la luna ed io» spiegò il vecchio a Glyneth. «Quella luna malvagia manda i suoi raggi a gelarmi il midollo, ed io sto ben attento ad evitarli. Su quella collina laggiù sto progettando una grande trappola per la luna, e quando essa si avvicinerà per sbirciare e spi-

are e trovare la mia finestra, io tirerò la corda, ed allora il mio midollo non si congelerà più nelle notti di luna.»

«E sarà un grande momento, vero, nonno? Bene, ora augura il buon giorno ai tuoi amici e vieni a bere la tua buona zuppa.»

Dhrun e Glyneth si allontanarono in silenzio da Wookin.

«Molte delle cose che ha detto mi sembravano decisamente sensate» commentò alla fine Dhrun.

«Lo sembravano anche a me» convenne Glyneth.

Appena al di là di Wookin, il fiume Murmeil piegava a sud e la strada attraversava un territorio in parte coperto da foreste ed in parte coltivato ad orzo, avena e biada per il bestiame. Ad una certa distanza l'una dall'altra, placide fattorie sonnecchiavano all'ombra di querce ed olmi, tutte costruite con la pietra grigia caratteristica della zona e con il tetto di paglia.

Dhrun e Glyneth camminarono per un chilometro e mezzo e poi per un'altra distanza pari alla prima, incontrando in tutto tre viandanti: un ragazzo che guidava una pariglia di cavalli, un pastore con un branco di capre ed un arrotino girovago. Poi, uno spiacevole odore s'insinuò nella fresca aria di campagna e si fece sempre più forte: l'odore giunse dapprima in un susseguirsi di folate, poi arrivò con una violenza tanto improvvisa, pesante e concentrata che Dhrun e Glyneth si arrestarono di botto.

Glyneth prese Dhrun per mano.

«Vieni, camminiamo più in fretta e presto avremo superato questo punto.»

Si misero a correre lungo la strada, trattenendo il fiato per non sentire la puzza. Un centinaio di metri più in là arrivarono ad un incrocio, su un lato del quale era stata eretta una forca. Un cartello segnalatore, che indicava est-ovest e nord-sud, portava la scritta:

BLANDWALLOW: 5.5 - TUMBY: 4
WOOKIN: 5.5 - LUMARTH: 5.5

Dalla forca multipla, che si levava sparuta contro il cielo, penzolavano sei cadaveri.

Glyneth e Dhrun superarono in fretta il patibolo, ma subito si arrestarono di botto ancora una volta: su un basso ceppo sedeva un uomo magro con una faccia lunga e sottile. Era vestito in modo cupo ma non aveva cappello, ed i capelli, di un nero profondo e dritti, gli aderivano al cranio.

Glyneth giudicò sia l'uomo che le circostanze alquanto sinistri, e sarebbe

passata oltre senza nulla di più di un educato saluto, ma l'uomo sollevò un lungo braccio per trattenerli.

«Per favore, miei cari, che notizie ci sono da Wookin? La mia veglia dura ormai da tre giorni, e questi gentiluomini sono morti con il collo notevolmente rigido.»

«Non abbiamo udito alcuna notizia, signore, tranne quella relativa alla morte di sei banditi, cosa di cui devi essere al corrente.»

«Perché stai aspettando?» domandò Dhrun, con disarmante ingenuità.

«Ha hwee!» L'uomo magro riuscì ad emettere una sottile ed acuta risata. «Una teoria sostenuta dai saggi asserisce che ogni nicchia presente nella struttura sociale, non importa quanto sia angusta, trova qualcuno che la riempia. Ammetto di esercitare un'attività specialistica, che, in effetti, non ha neppure un nome preciso. Per esprimermi in modo non troppo brutale, dirò che aspetto sotto le forche fino a che i cadaveri cadono, dopodiché m'impossesso dei loro indumenti e degli oggetti di valore. Trovo poca concorrenza in questo campo, e, anche se il lavoro è monotono e non mi farà mai diventare ricco, per lo meno è un'attività onesta, e mi lascia il tempo per sognare ad occhi aperti.»

«Interessante» commentò Glyneth. «Buona giornata, signore.»

«Un momento.» L'uomo valutò le forme immote appese sopra di lui. «Pensavo che oggi avrei avuto di sicuro il numero due.» Prese un attrezzo che aveva appoggiato accanto alla forca, un lungo palo con l'estremità biforcuta, premette sulla corda immediatamente al di sopra del nodo ed assestò una vigorosa scossa. Il cadavere rimase appeso come prima. «Il mio nome, se v'interessasse saperlo, è Nahabod, e talvolta vengo anche chiamato Nab lo Stretto.»

«Grazie, signore. Ed ora, se non ti spiace, dovremmo andare.»

«Aspettate! Ho un'osservazione da fare che potreste trovare interessante. Laggiù, al numero due, è appeso il vecchio Tonker il carpentiere, che ha conficcato due chiodi nella testa di sua madre: rigido di collo fino all'ultimo. Notate» l'uomo indicò il palo e la sua voce assunse un tono alquanto didattico, «la contusione purpurea. Questo è normale e comune per i primi quattro giorni. Poi il rossore scompare e cede il posto ad un pallore color gesso, e questo indica che l'oggetto in questione è sul punto di scendere. In base a questi segnali, avevo giudicato Tonker maturo. Ebbene, basta per oggi. Tonker cadrà domani, e, dopo di lui, Phibane il Ballerino, che ha depredato i viandanti per tredici anni e li starebbe derubando ancor oggi se Numinante il Cattura-ladroni non lo avesse sorpreso addormentato e gli

avesse fatto danzare l'ultimo ballo. Quello successivo è Kam il fattore: un lebbroso è passato davanti alle sue sei belle vacche da latte, proprio a questo crocicchio, e tutte e tre si sono prosciugate. Dal momento che è illegale spargere il sangue di un lebbroso, Kam lo ha inzuppato d'olio e poi gli ha dato fuoco. Si dice che il lebbroso sia andato da qui a Lumarth in soli quattordici passi. Numinante ha interpretato la legge con eccessivo rigore ed ora Kam penzola a mezz'aria. Il numero sei, all'estremità, è Bosco, un cuoco di buona reputazione. Per molti anni, ha sopportato le debolezze di carattere del vecchio Lord Tremoy, ma poi un giorno, in vena di cattiverie, ha urinato nella zuppa di sua signoria. L'atto è stato visto da tre garzoni e dal responsabile della dispensa e, ahimè, ora Bosco è appeso lassù.»

«Ed il successivo?» chiese Glyneth, interessata.

Nab lo Stretto colpì i piedi penzolanti con il suo bastone.

«Questi è Pirriclaw, un ladrone dotato di una capacità percettiva eccezionale. Era in grado di fissare la possibile vittima... in questo modo...» a questo punto Nab avvicinò la testa a Dhrun e gli fissò addosso gli occhi, «... e così!» Nab rivolse su Glyneth la stessa occhiata penetrante. «In quel preciso istante, Pirriclaw era in grado d'indovinare dove la vittima teneva i suoi oggetti di valore, ed era un bel vantaggio!» Nab scosse il capo con rincresciuta nostalgia per il trapasso di un simile talento.

La mano di Dhrun salì verso il collo, per assicurare la salvezza dell'amuleto, e, quasi senza riflettere, Glyneth si toccò il corpetto là dov'era nascosta la borsa magica.

Nab lo stretto, che stava ancora contemplando il cadavere, non parve accorgersene.

«Povero Pirriclaw! Numinante lo ha catturato nel fiore degli anni ed ora io sono in attesa dei suoi indumenti... con ansia, posso aggiungere, perché Pirriclaw vestiva solo nel modo migliore e pretendeva cuciture triple. La sua taglia è quasi uguale alla mia, e forse potrò indossare io stesso i suoi abiti!»

«E cosa mi dici dell'ultimo cadavere?»

«Lui? Vale ben poco. Abiti di pelle di daino, rammendati tre volte e privi di stile. Questa forca è nota come Sei-in-un-Boccone, e sia la legge sia le usanze impediscono d'impiccarvi solo cinque o quattro o tre o due o anche un solo ladrone. Un impudente buono a nulla chiamato Yoder Orecchi Grigi ha rubato le uova deposte dalla chioccia nera della Vedova Hod e Numinante ha deciso di servirsi di lui per dare un esempio ed anche per avere il sesto ladrone da impiccare alla Sei-in-un-Boccone. E così per la

prima volta nella sua vita Yoder Orecchi Grigi ha fatto qualcosa di utile. È andato incontro alla morte, se non con cuore lieto, almeno come una persona la cui vita ha raggiunto un completamento finale, e non tutti tra noi possono vantare una cosa simile.»

Glyneth annuì dubbiosa: le osservazioni di Nab stavano diventando un po' troppo rapsodiche, e la ragazza si chiese se l'uomo non si stesse divertendo alle loro spalle e prese Dhrun per un braccio.

«Vieni: ci sono ancora cinque chilometri e mezzo prima di arrivare a Lumarth.»

«Una distanza priva di pericoli, ora che Numinante l'ha ripulita così bene» commentò Nab lo Stretto.

«Un'ultima domanda. Ci puoi indirizzare ad una fiera dove si radunino uomini saggi e maghi?»

«Ma certo. Quarantotto chilometri oltre Lumarth, c'è la cittadina di Hazelwood, dove tengono una fiera in coincidenza con i raduni dei Druidi. Fate in modo di arrivarvi fra due settimane, per il Lugrasad dei Druidi!»

Glyneth e Dhrun si avviarono lungo la strada, ma non avevano ancora percorso neppure un chilometro quando un ladrone alto e magro balzò da dietro un cespuglio di more: indossava un lungo manto ed una maschera nera sul volto sovrastato da un piatto cappello nero con la tesa molto larga. Nella sinistra brandiva una daga.

«Fermi e fuori la borsa!» intimò in tono aspro «Altrimenti vi taglio la gola da un orecchio all'altro.»

Si avvicinò a Glyneth, le infilò la mano nel corpetto ed afferrò la borsa riposta al sicuro' fra i suoi seni, quindi si rivolse a Dhrun agitando la spada.

«Tira fuori i tuoi oggetti di valore, e subito!»

«I miei valori non ti devono interessare.»

«Al contrario! Dichiaro di possedere il mondo intero e tutti i suoi frutti, e chiunque si serva dei miei beni senza il mio permesso incorre nella mia ira più furiosa: questa non è forse giustizia?»

Sconcertato, Dhrun non seppe cosa replicare, e nel frattempo il ladrone gli sfilò abilmente l'amuleto dal collo.

«Pshaw! Cos'è questo? Bene, vedremo più tardi. Adesso andate per la vostra strada, con umiltà, e per il futuro siate più guardinghi!»

Glyneth, immersa in un cupo silenzio, e Dhrun che singhiozzava per la rabbia, si avviarono lungo la strada seguiti da una beffarda risata.

«Ha hwee!» rise il ladrone poi scomparve nel sottobosco.

Un'ora più tardi, Glyneth e Dhrun giunsero al villaggio di Lumarth e si

diressero subito ad una locanda contrassegnata dall'insegna dell'Oca Azzurra, dove Glyneth chiese indicazioni per trovare Numinante, il Cattura-ladroni.

«Per un capriccio della sorte, troverete Numinante in persona proprio nella stanza comune, intento a bere sidro da un boccale grosso quanto la sua testa.»

«Grazie, signore.»

Glyneth entrò netta sala comune con precauzione, dato che in altre locande le era capitato di essere trattata in modo sgradevole e di dover subire baci di ubriachi, pacche eccessivamente familiari, occhiate maliziose e pizzicotti. Al banco era seduto un uomo di taglia media e dall'aspetto del tutto sobrio, contraddetto però dalle dimensioni del boccale da cui beveva il suo sidro.

Glyneth gli si accostò con tranquillità: quell'uomo non era tipo da prendersi delle libertà con lei.

«Ser Numinante?»

«Che vuoi, ragazzina?»

«Devo denunciare un atto criminale.»

«Parla: è il mio mestiere.»

«Al crocicchio abbiamo incontrato un certo Nahabod, o Nab lo Stretto, che aspettava che i cadaveri cadessero in modo da prendere i loro vestiti. Abbiamo parlato un po', poi abbiamo proseguito per la nostra strada, ma, dopo neppure un chilometro, un ladrone è saltato fuori dai cespugli e ci ha preso tutto ciò che avevamo.»

«Mia cara» disse Numinante, «voi due siete stati depredati dal grande Janton Tagliagola in persona. Appena la settimana scorsa ho impiccato sei dei suoi seguaci, e lui stava adesso aspettando di prendere le loro scarpe per la sua collezione. Non gli interessa un accidente dei vestiti.»

«Ma ci ha parlato di Tonker il carpentiere, di Bosco il cuoco e dei due ladroni, Pirriclaw e non mi ricordo l'altro...»

«È possibile. Percorrevano il territorio con Janton come un branco di cani selvaggi, ma ora Janton se ne andrà da questa zona e si metterà a lavorare altrove. Un giorno impiccherò anche lui, ma... dobbiamo godere di questi piaceri quando si presentano.»

«Non puoi farlo cercare?» chiese Dhrun. «Ha preso il mio amuleto e la nostra borsa con il denaro.»

«Potrei fargli dare la caccia» rispose Numinante, «ma a che pro? Ha nascondigli dappertutto. Tutto quello che posso fare in questo momento è nu-

trirvi a spese del re. Enric! Nutri questi ragazzi meglio che puoi: uno dei tuoi polletti allo spiedo, una buona fetta di carde ed una di budino, con sidro dolce per mandare giù il tutto.»

«Subito, Ser Numinante.»

«Ancora una cosa, signore» disse Glyneth. «Come puoi vedere, Dhrun è stato accecato dagli esseri fatati della foresta. Ci è stato consigliato di cercare un mago che lo curi. Ci puoi indicare qualcuno in grado di aiutarci?»

Numinante ingurgitò un litro abbondante di sidro, e, dopo aver riflettuto, rispose:

«So di persone del genere, ma le conosco solo di fama. In questo non vi posso aiutare, dato che non ho poteri magici e che solo i maghi conoscono gli altri maghi.»

«Janton ci ha suggerito di visitare la fiera di Hazelwood e di fare là ulteriori indagini.»

«Mi sembra un consiglio sensato... a meno che intenda intercettarvi lungo la strada per depredarvi di nuovo. Vedo che Enric vi ha preparato un buon pasto. Buon appetito.»

Con le spalle accasciate, Glyneth e Dhrun seguirono Enric fino ad un tavolo dove l'oste aveva preparato la cena, ma, anche se questa era ottima, il cibo parve ai due ragazzi privo di sapore. Una dozzina di volte Glyneth aprì la bocca per dire a Dhrun che quel che aveva perso era solo un comune ciottolo e che la sua pietra fatata era andata in pezzi, ma altrettante volte richiuse la bocca, vergognosa di ammettere il proprio inganno.

Enric mostrò loro la strada per Hazelwood.

«Dovete andare su per la collina e giù nella valle per ventiquattro miglia, poi dovete attraversare Wheary Woods, superare le Terre Magre, oltrepassare le Colline Lontane ed infine seguire il Fiume Sham fino ad Hazelwood. Ci impiegherete quattro giorni abbondanti, e mi sembra di capire che siete senza denaro o quasi.»

«Abbiamo due corone d'oro, signore.»

«Permettetemi di cambiarvene una in un'ugual somma di fiorini e monetine, così vi troverete meglio.»

Con otto fiorini d'argento e venti monetine di rame che tintinnavano in un sacchetto di stoffa e con l'unica corona superstite al sicuro nella cintura dei pantaloni di Dhrun, i due ragazzi si misero in cammino alla volta di Hazelwood.

Quattro giorni più tardi, affamati e con i piedi indolenziti, Dhrun e

Glyneth arrivarono ad Hazelwood. II viaggio era stato privo di avvenimenti, salvo che per un episodio verificatosi nel tardo pomeriggio nelle vicinanze del villaggio di Maude. A meno di un chilometro dal villaggio, avevano udito alcuni gemiti provenire dal canale di scolo a fianco della strada, e, corsi a guardare, avevano scoperto un vecchio storpio che era uscito per sbaglio di strada ed era caduto nel fosso.

Con notevole fatica, lo avevano riportato sulla strada e lo avevano accompagnato fino al villaggio, dove il vecchio si era accasciato su una panca.

«Grazie, miei cari» aveva detto il vecchio. «Se devo morire, è meglio qui che nel fosso.»

«Ma perché dovresti morire?» aveva domandato Glyneth. «Ho visto gente conciata peggio di te continuare a vivere.»

«Forse, ma erano circondate dai loro cari oppure erano in grado di lavorare, mentre io non posseggo neppure una moneta di rame e nessuno mi vuole assumere, cosicché morirò.»

Glyneth aveva preso Dhrun da un lato.

«Non lo possiamo abbandonare qui.»

«Non lo possiamo certo portare con noi» aveva replicato Dhrun, con voce vuota.

«Lo so, ma ancor meno potrei andarmene via e lasciarlo qui seduto in preda alla disperazione.»

«Che cosa vuoi fare?»

«So che non possiamo aiutare tutti quelli che incontriamo, ma possiamo aiutare questa persona in particolare.»

«La corona d'oro?»

«Sì.»

Senza aggiungere altro, Dhrun aveva estratto la moneta dalla cintura e l'aveva data a Glyneth, che l'aveva portata al vecchio.

«Questo è tutto ciò di cui ci possiamo privare, ma ti potrà aiutare per un po'.»

«Le mie benedizioni ad entrambi!»

Dhrun e Glyneth avevano proseguito fino alla locanda, ma solo per scoprire che tutte le camere erano occupate.

«Il soppalco sulla stalla è pieno di fieno fresco, e potete dormire là per una moneta, Se poi mi aiuterete in cucina per un'oretta, vi darò anche la cena.»

In cucina, Dhrun si era messo a sgusciare piselli e Glyneth aveva lavato

le pentole finché il locandiere non si era precipitato a fermarla.

«Basta! Basta! Adesso mi ci posso specchiare dentro! Venite, vi siete guadagnati la cena.»

Li aveva condotti ad un tavolo in un angolo della cucina ed aveva servito loro una zuppa di porri e lenticchie, poi fette di maiale arrosto con mele, pane, sugo ed una pesca a testa per dessert.

Avevano poi lasciato la cucina passando dalla sala comune, dove era in corso un grande festeggiamento. Tre musicisti, con tamburi, uno zufolo ed un doppio liuto, stavano suonando un'allegra musica, e, guardando fra le file di spettatori, Glyneth aveva scoperto il vecchio storpio cui avevano dato la moneta d'oro, ora ubriaco ed intento a danzare sfrenatamente, scagliando in aria entrambe le gambe. Il vecchio aveva poi afferrato la cameriera e i due si erano lanciati in una sarabanda su e giù per l'intera lunghezza della sala comune.

Glyneth si era rivolta ad uno degli spettatori.

«Chi è quel vecchio? L'ultima volta che l'ho visto sembrava storpio.»

«È Ludolf il furfante, e non è più storpio di me o di te. Usa uscire di città e sistemarsi comodamente accanto alla strada: quando passa qualche viandante, si mette a gemere in modo pietoso e capita di frequente che il viandante lo aiuti a rientrare in città. Poi Ludolf ricomincia a piagnucolare e a lamentarsi, e finisce che il viandante gli allunga un paio di monete. Oggi deve aver incontrato un pascià delle Indie!»

Glyneth aveva accompagnato tristemente Dhrun nella stalla e lo aveva aiutato a salire la scaletta fino sul soppalco. Là, aveva raccontato al compagno quel che aveva visto ed udito nella sala comune e Dhrun si era infuriato serrando i denti e tirando indietro gli angoli della bocca.

«Disprezzo i bugiardi e i truffatori!»

«Dhrun» aveva riso con tristezza Glyneth. «Non ci dobbiamo tormentare. E non dirò che abbiamo imparato una lezione, perché potremmo rifare la stessa cosa anche domani stesso.»

«Con molte più precauzioni.»

«Questo è vero. Ma almeno non ci dobbiamo vergognare di noi stessi.»

Da Maude ad Hazelwood, la strada li aveva condotti attraverso svariati paesaggi di foreste e campi, montagne e vallate, ma non avevano incontrato pericoli di sorta ed erano arrivati ad Hazelwood a mezzogiorno del quinto giorno dalla partenza da Lumarth. La fiera non era ancora incominciata, ma già i banchi, i padiglioni e le piattaforme e le altre attrezzature erano in fase di montaggio.

Tenendo stretta la mano di Dhrun, Glyneth contemplò le attività in corso.

«Sembra che qui ci siano più mercanti che gente comune, ma forse si vendono le cose a vicenda. È davvero uno spettacolo gaio, con tutto questo martellare ed i banchi nuovi.»

«Che mi dici di questo delizioso profumo?» chiese Dhrun. «Mi ricorda quanto sono affamato.»

«Ad una ventina di metri sottovento, un uomo con un cappello bianco sta friggendo salsicce. Convengo con te che il profumo è irresistibile, ma ti rammento che possediamo solo sette fiorini e qualche moneta, che spero ci dovranno mantenere fino a che riuscirò a guadagnare altro denaro.»

«Come vanno gli affari del venditore di salsicce?»

«Per ora non molto bene.»

«Allora tentiamo di effettuare un accordo.»

«Sì, ma come?»

«Con questo» replicò Dhrun, e tirò fuori lo zufolo.

«Ottima idea.» Glyneth accompagnò Dhrun vicino al banco del venditore di salsicce e gli sussurrò: «Ora suona, note coraggiose, allegre, affamate!»

Dhrun cominciò a suonare, dapprima lentamente e con attenzione, ma poi le sue dita parvero muoversi da sole e volare sui fori, e dallo strumento scaturirono una serie di adorabili melodie. La gente si arrestò ad ascoltare, raccogliendosi intorno al banco del venditore di salsicce, e molti comprarono il suo prodotto, tanto che il venditore si trovò d'un tratto fin troppo affaccendato.

Dopo qualche tempo, Glyneth si accostò al venditore.

«Per favore, signore, possiamo avere anche noi una salsiccia, dal momento che abbiamo molta fame? Dopo mangiato, suoneremo ancora.»

«È un buon affare, dal mio punto di vista» replicò il venditore di salsicce, e diede loro un pasto a base di pane e salsicce fritte; dopo aver mangiato, Dhrun riprese a suonare: gighe, tarantelle, allegre carambole, reels ed altre cose ancora che facevano fremere i piedi mentre il naso si dilatava per l'aroma delle salsicce che friggevano. Nel giro di un'ora, il venditore aveva esaurito tutta la merce, ed a quel punto Glyneth e Dhrun si allontanarono dal bancone senza dare nell'occhio.

All'ombra del carro adiacente era fermo un giovane alto con le spalle larghe e forti, le gambe lunghe, il naso anch'esso lungo e limpidi occhi grigi. I capelli lisci e color sabbia gli pendevano sugli orecchi, ma non porta-

va né barba né baffi. Mentre Glyneth e Dhrun gli passavano accanto, il giovane si fece avanti e li avvicinò.

«Mi è piaciuta la tua musica» disse a Dhrun. «Dove hai imparato a suonare così bene?»

«È un dono, signore, da parte degli esseri fatati di Thripsey Shee. Mi hanno regalato lo zufolo, una borsa di denaro, un amuleto del coraggio e sette anni di malasorte. Abbiamo perduto borsa ed amuleto, ma ho ancora lo zufolo e la malasorte, che mi si è appiccicata addosso come un cattivo odore.»

«Thripsey Shee è molto lontano, nel Lyonesse. Come sei giunto qui?»

«Abbiamo viaggiato attraverso la grande foresta» intervenne Glyneth. «Là Dhrun ha scoperto alcuni esseri fatati» che stavano facendo il bagno nudi. Le driadi gli hanno lanciato uno sciame di api magiche negli occhi ed ora lui non potrà più vedere fino a che non saranno state scacciate via.

«E come vi proponete di farlo?»

«Ci è stato consigliato di cercare Rhodion, re di tutti gli esseri fatati e di prendergli il cappello, cosa che lo costringerà a fare ciò che vogliamo noi.»

«È un consiglio saggio, per quel che può valere. Ma prima dovete trovare Re Rhodion, il che non è molto semplice.»

«Si dice che frequenti le fiere: un allegro gentiluomo con un cappello verde» replicò Glyneth. «Almeno è un punto di partenza.»

«Sì, davvero... Guardate! Ecco che ne passa uno! E là ce n'è un altro!»

«Non credo che nessuno dei due sia Re Rhodion» osservò dubbiosa Glyneth. «Certo non sarà l'ubriaco, anche se è certamente il più allegro dei due. In ogni caso, abbiamo ricevuto anche un altro consiglio, e cioè quello di cercare l'aiuto di un arcimago.»

«Di nuovo, si tratta di un consiglio più facile a dirsi che ad attuarsi. I maghi fanno accuratamente in modo da isolarsi da quella che sarebbe altrimenti un'incessante processione di supplici.» Guardando da un visetto triste all'altro, l'uomo aggiunse: «Tuttavia, ci potrebbe essere un modo per evitare tutte queste difficoltà. Permettete che mi presenti: sono il Dottor Fidelius e viaggio per il Dahaut su questo carro tirato da due cavalli miracolosi. La targa sul lato del carro spiega quale sia la mia attività.»

Glyneth lesse:

DOTTOR FIDELIUS
Grande gnostico, veggente e mago
CURA LE GINOCCHIA DOLENTI

... Si analizzano e si risolvono misteri: si pronunciano incantesimi in lingue note ed ignote.

... Si somministrano analgesici, balsami, corroboranti e deschiumanti.

... Si forniscono estratti per curare nausea, prurito, dolori, coliche, piaghe, bubboni, cancro.

SPECIALISTA IN GINOCCHIA DOLENTI

Guardando di nuovo il Dottor Fidelius, Glyneth chiese esitando:

«Sei davvero un mago?»

«Lo sono davvero. Guarda questa moneta! L'ho in mano, ed ecco, heynonny-no! La moneta dove andò?»

«Nell'altra mano.»

«No, è qui sulla tua spalla. E guarda! Ce n'è un'altra ancora! Che mi dici di questo?»

«Meraviglioso! Puoi curare gli occhi di Dhrun?»

Il Dottor Fidelius scosse il capo.

«No, però conosco un mago che può farlo e che, almeno credo, lo farà.»

«Meraviglioso! E ci condurrai da lui?»

«Non ora.» Il Dottor Fidelius scosse di nuovo il capo. «Ho un affare urgente da portare a termine qui nel Dahaut, ma poi andremo a trovare il mago Murgen.»

«Non potremmo trovare questo mago senza il tuo aiuto?» domandò Dhrun.

«Mai. La strada è lunga e pericolosa e lui protegge bene la sua intimità.»

«Questo tuo affare nel Dahaut ti richiederà molto tempo?» domandò Glyneth, con diffidenza.

«È difficile a dirsi: presto o tardi, un certo uomo visiterà il mio carro, ed allora.»

«Ed allora?»

«Immagino che dopo faremo visita al mago Murgen. Nel frattempo, godrete della mia compagnia. Dhrun potrà suonare lo zufolo per i clienti e Glyneth venderà balsami, polveri e portafortuna, mentre io terrò d'occhio la folla.»

«È molto generoso da parte tua» rispose Glyneth, «ma né Dhrun né io c'intendiamo di medicina.»

«Non ha importanza! Io sono un ciarlatano, e le mie medicine sono inutili, ma le vendo a poco prezzo e di solito funzionano come se fossero state prescritte da Hyrcomus Galienus in persona. Allontana le tue preoccupazioni, se ne hai. I guadagni non sono abbondanti, ma basteranno per farci mangiare sempre del buon cibo e bere del buon vino, e quando pioverà staremo al caldo dentro il carro.»

«Io porto con me la maledizione fatata di sei anni di malasorte» osservò Dhrun, cupo. «Questo potrebbe danneggiare te e i tuoi affari.»

«La maledizione va annullata» dichiarò il Dottor Fidelius. «Forse dovremo cercare Re Rhodion, dopo tutto. Se quello che suoni è uno zufolo fatato, si soffermerà certo ad ascoltare.»

«E allora?» chiese Glyneth.

«Tu dovrai prendergli il cappello. Lui s'infurierà e minaccerà, ma alla fine farà il tuo volere.»

«Mi sembra alquanto maleducato» rifletté Glyneth, meditando accigliata sulla cosa, «rubare il cappello di un perfetto sconosciuto. Se faccio un errore, il gentiluomo in questione s'infurierà certamente, poi mi inseguirà, mi prenderà e mi darà una buona battuta.»

«Naturalmente, questo è possibile» convenne il Dottor Fidelius. «Come ti ho fatto notare, molti allegri gentiluomini portano un cappello verde. Tuttavia, si può riconoscere Re Rhodion da tre segni: in primo luogo, gli orecchi non hanno lobo e sono appuntiti in cima; in secondo luogo, ha i piedi lunghi e stretti, con lunghe dita da essere fatato; in terzo luogo, le sue dita sono unite da membrane come quelle di un ranocchio ed hanno le unghie verdi. Inoltre, così si dice, quando gli stai vicino, emana un odore non di sudore ed aglio ma di zafferano e fiori di salice. Quindi, Glyneth, devi stare all'erta: anch'io lo farò e fra tutti e due riusciremo a prendere il cappello di Rhodion.»

«Hai sentito?» Glyneth abbracciò Dhrun e lo baciò sulla guancia. «Dovrai suonare come meglio sai e presto o tardi Re Rhodion verrà ad ascoltare, ed allora, basta con i sette anni di malasorte.»

«Solo la buona sorte gli permetterà di passare di qui, quindi dovrà attendere sette anni, ed a quel punto sarò vecchio e storpio.»

«Dhrun, sei ridicolo! La buona musica sconfigge sempre la sfortuna, non dimenticarlo mai!»

«Appoggio questo punto di vista» intervenne il Dottor Fidelius. «Venite con me, ora, tutti e due. Dobbiamo effettuare qualche cambiamento.»

Quindi condusse i due ragazzi da un commerciante di abiti e belle scarpe

che, alla vista di Dhrun e Glyneth, levò le mani in aria con disperazione.

«Venite nel retro.»

Alcuni servitori riempirono due vasche di acqua calda e profumata da sapone bizantino, e Dhrun e Glyneth si spogliarono e lavarono via lo sporco ed il sudore accumulati nel viaggio. I servitori portarono loro asciugamani e camicie di lino, poi li rivestirono con begli abiti nuovi: pantaloni azzurri, camicia bianca e blusa color noce moscata per Dhrun; un abito verde prato per Glyneth accompagnato da un nastro di un verde più scuro per i capelli. Altri abiti furono imballati in una cassetta e portati sul carro.

Il Dottor Fidelius ispezionò i due con aria di approvazione.

«Dove sono finiti i due vagabondi? Ecco un galante principe ed una bellissima principessa.»

«Mio padre» rise Glyneth, «era soltanto un gentiluomo della città di Throckshaw, nell'Ulfland, ma il padre di Dhrun è un principe, e sua madre una principessa.»

«Chi te lo ha detto?» domandò il Dottor Fidelius a Dhrun, improvvisamente interessato.

«Gli esseri fatati.»

«Se è vero» osservò pensoso il Dottor Fidelius, «e può darsi che lo sia, allora tu sei una persona molto importante, perché tua madre potrebbe essere stata la Principessa di Lyonesse, Suldrun. Mi rincresce dire che è morta.»

«E mio padre?»

«Di lui non so nulla. È una figura alquanto misteriosa.»

CAPITOLO VENTESIMO

Un mattino presto, quando il sole era basso dietro agli alberi e la rugiada inumidiva ancora l'erba, Graithe il taglialegna accompagnò Aillas a Madling Meadow e gli indicò un basso cumulo di terra su cui cresceva una quercia contorta.

«Quello è Thripsey Shee. Agli occhi di un mortale ha un aspetto ben misero, ma molto tempo fa, quando ero un ragazzo giovane ed imprudente, sono venuto qui di nascosto attraverso la foresta nella notte della Vigilia di Mezz'estate, quando gli esseri fatati non si preoccupano di celarsi all'occhio umano, e dove tu ora scorgi cumuli di terra ed un vecchio albero, io ho visto padiglioni di seta e milioni di lampade fatate e torri che si ergevano l'una sull'altra. Gli esseri fatati avevano convocato alcuni musicanti

perché suonassero una pavana, e la musica cominciò: provai l'impulso irresistibile di correre ad unirmi alla festa, ma sapevo che se avessi fatto anche un solo passo di danza seguendo quella musica fatata avrei poi dovuto danzare senza sosta per il resto della mia vita; così mi sono messo le mani sugli orecchi e sono tornato indietro barcollando come un uomo uscito di senno.»

Aillas frugò con gli occhi Madling Meadow; sentì richiami di uccelli e tintinnii che avrebbero anche potuto essere risate, ed avanzò di tre passi nel prato.

«Esseri fatati, vi prego, ascoltatemi! Sono Aillas, ed il bambino Dhrun è mio figlio. Qualcuno di voi vuole per favore venire a parlare con me?»

Il silenzio scese su Madling Meadow, fatta eccezione per quello che avrebbe potuto essere un altro trillo d'uccello. Vicino al cumulo, lupini e consolide reali dondolavano e sobbalzavano, anche se era una mattina senza vento. Graithe tirò Aillas per una manica.

«Vieni via. Stanno preparando qualche tiro mancino. Se avessero desiderato parlarti, lo avrebbero fatto immediatamente; ora stanno progettando di arrecarti danno. Vieni via, prima di subire le conseguenze dei loro scherzi.»

I due tornarono attraverso la foresta e Graithe disse:

«Gli esseri fatati sono gente strana: non hanno di noi un'opinione migliore di quella che noi potremmo avere di un pesce.»

Aillas si separò da Graithe, e, nel far ritorno al villaggio di Glymwode, deviò da un iato e si accostò ad un tronco parzialmente marcito. Tolto Persilian dalla sua custodia, lo appoggiò diritto contro il tronco: per un istante, vide se stesso riflesso nello specchio, avvenente nonostante l'aspra linea della mascella, del mento e degli zigomi, con occhi brillanti come luci azzurre. Poi Persilian, per pura perversità, alterò l'immagine, ed Aillas si ritrovò a fissare la faccia di un porcospino.

«Persilian» disse, «ho bisogno del tuo aiuto.»

«Desideri rivolgermi una domanda?»

«Sì.»

«Sarà la tua terza domanda.»

«Lo so. Pertanto, intendo descriverti il senso della mia domanda, in modo che tu non mi possa dare una risposta evasiva. Sto cercando mio figlio Dhrun, che è stato preso dagli esseri fatati di Thripsey Shee. Quel che ti chiedo è questo: "Come posso portare mio figlio, vivo ed in buona salute, sotto la mia custodia"? Io voglio sapere esattamente come fare per localiz-

zare mio figlio, liberarlo da Thripsey Shee facendolo rimanere in piena salute, gioventù e facoltà mentali senza incorrere in nessuna sanzione. Io voglio localizzare e liberare mio figlio, e non in un modo che richieda settimane, mesi o anni, e non voglio neppure essere raggirato o disingannato in qualcosa che non ho preso in considerazione. Pertanto, Persilian...»

«Non ti sei accorto» lo interruppe Persilian, «che il tuo modo di fare è estremamente arrogante? Che richiedi il mio aiuto come se fosse un mio dovere verso di te fornirtelo mentre tu, come tutti gli altri, ti rifiuti di rivolgermi la quarta domanda che mi libererebbe? Ti meravigli che io consideri con distacco i tuoi problemi? Non hai riflettuto neppure per un istante sui miei desideri? No, tu ti servi di me e del mio potere come potresti usare un cavallo per trascinare un carico; tu rimproveri e tiranneggi come se ti fossi conquistato il diritto di comandarmi per mezzo di qualche atto eroico, mentre in realtà mi hai rubato al Re Casmir nel modo più furtivo. Vuoi ancora strapazzarmi?»

«Le tue lamentele» replicò Aillas, con voce più sottomessa, dopo un momento di confusione, «sono per la maggior parte legittime. Tuttavia, in questo momento, io sono teso alla ricerca di mio figlio, con esclusione di ogni altra cosa.»

«Pertanto, Persilian, ti devo ripetere la mia domanda: dammi una risposta esauriente e dettagliata: "Come posso portare mio figlio sotto la mia cura e custodia?"»

«Chiedilo a Murgen» replicò Persilian, con voce pesante.

Aillas si allontanò dal tronco con un balzo, infuriato, e fu solo con un grande sforzo che riuscì a controllare la propria voce.

«Non è una risposta adeguata.»

«È abbastanza buona» replicò in tono volubile Persilian. «I nostri desideri ci spingono in direzioni diverse. Se tu dovessi decidere di chiedermi qualcos'altro, fallo senza indugio.»

Aillas girò lo specchio in modo che potesse vedere la parte opposta del prato.

«Guarda! In quel campo laggiù c'è un vecchio pozzo: il tempo può anche avere poco significato per te, ma se ti lasciassi cadere in quel pozzo, sprofonderesti nel fango. Presto le pareti del pozzo crolleranno, e tu rimarresti così sepolto, forse per sempre, e questo è un lasso di tempo che deve avere importanza per te.»

«È una questione che tu non comprendi» replicò Persilian, usando ancora un tono altezzoso. «Ti ricordo che la brevità è l'essenza della saggezza,

ma, dal momento che mi sembri insoddisfatto, amplierò la mia precedente risposta. Le fate non ti daranno nulla, a meno di ricevere un dono in cambio, e tu non hai nulla da offrire loro. Murgen è un Maestro Mago e vive a Swer Smod, sotto il Monte Gaboon, nel Teach tac Teach. Lungo la via ci sono alcuni pericoli. A Binkings Gap dovrai passare sotto un masso bilanciato su un pinnacolo. Dovrai uccidere il corvo guardiano, altrimenti questi lascerà cadere una piuma sul masso e te lo farà crollare in testa. Al Fiume Siss, una vecchia con la testa di volpe e le gambe di pollo ti chiederà di portarla dall'altra parte del fiume. Dovrai agire sull'istante: tagliala in due con la tua spada e trasporta ciascuna metà separatamente. Là dove la strada si arrampica sul Monte Gaboon, incontrerai un paio di grifi barbuti. Da' a ciascuno di essi un vaso di miele all'andata ed al ritorno, miele che ti dovrai portare dietro a questo scopo. Giunto di fronte a Swer Smod, grida tre volte queste parole: "Murgen! Sono io, il Principe Aillas di Troicinet!". Quando incontrerai Murgen, non essere intimidito: è un uomo come te, non cordiale ma non privo di giustizia. Ascolta le sue istruzioni ed osservale alla lettera. Aggiungo un ultimo consiglio, in modo da risparmiarmi ulteriori rimproveri. Hai intenzione di viaggiare a cavallo?»

«Queste sono le mie intenzioni.»

«Allora lascia il tuo cavallo nella stalla del villaggio di Oswy Undervale, prima di giungere al Fiume Siss, altrimenti la bestia mangerà un'erba che fa impazzire e ti scaglierà sulle rocce.»

«È un prezioso consiglio.» Aillas lanciò uno sguardo malinconico in direzione di Madling Meadow. «Sembrerebbe preferibile trattare con gli esseri fatati ora, piuttosto che visitare Murgen, percorrendo una strada pericolosa.»

«Così sembrerebbe, ma ci sono dei motivi per cui quasi ogni vantaggio è racchiuso nel visitare Murgen per prima cosa.»

Detto questo, Persilian permise all'immagine di Aillas di riflettersi ancora una volta sulla propria superficie: mentre Aillas la guardava, la faccia si esibì in una serie di smorfie e boccacce per poi scomparire e lasciare vuota la superficie dello specchio.

A Tawn Timble, Aillas scambiò una spilla d'oro con granati con un forte castrato roano completo di briglia, sella e bisacce; nel negozio di un armaiolo comprò una spada di buona qualità, una daga dalla lama pesante secondo lo stile di Lyonesse, ed un vecchio arco, scricchiolante e recalcitrante ma ancora utilizzabile, così ritenne Aillas, se oliato ed usato con tocco

sensibile, insieme ad una faretra di frecce. Da un negoziante di abiti maschili comprò quindi un mantello ed un cappello nero ed il calzolaio della città lo equipaggiò con un paio di comodi stivali neri. Montato in sella al proprio cavallo, Aillas si sentì nuovamente un gentiluomo.

Lasciata Tawn Timble, cavalcò a sud fino a Little Saffield, poi ad ovest lungo la Vecchia Strada, mentre la Foresta di Tantrevalles costituiva una nera linea di demarcazione del panorama verso nord. Poi la foresta si ritirò e più avanti apparvero le ombre azzurre ed incombenti del grande Teach tac Teach.

A Frogmarsh, Aillas svoltò a nord lungo la Bittershaw Road ed arrivò infine ad Oswy Undervale, un letargico insediamento che contava duecento abitanti. Prese alloggio alla Locanda del Pavone ed impiegò il pomeriggio ad affilare la spada ed a controllare come volavano le frecce scagliandole contro un bersaglio di paglia sul retro della locanda. L'arco sembrava robusto, ma aveva bisogno di essere usato e le frecce volavano con precisione fino ad una distanza di quaranta metri ed anche un po' oltre. Aillas provò un malinconico piacere nel conficcare una freccia dopo l'altra in un bersaglio di quindici centimetri: la sua abilità non era venuta meno.

Di buon'ora, il mattino successivo, lasciato il cavallo nella stalla della locanda, si avviò a piedi lungo la pista che portava da ovest e si arrampicò su per un'altura sabbiosa e desolata, costellata di sassi e rocce su cui crescevano solo cardi ed erbacce. Giunto in cima alla altura, vide un'ampia vallata: a nord e ad ovest, ancora più alto, roccia su roccia, si levava il possente Teach tac Teach, che bloccava il confine con gli Ulflands. Direttamente sotto di lui, la pista scendeva di traverso fino al fondo della vallata dove scorreva il Fiume Siss, proveniente dai Traoghs alle spalle di Capo Farewell e diretto a confluire nello Sweet Yallow. Dall'altra parte della valle, Aillas ebbe l'impressione di riuscire ad intravedere Swer Smod, in alto, sui fianchi del Monte Gaboon, ma le sagome e le ombre erano ingannevoli e non poté essere certo di quel che aveva visto.

Si avviò giù per la pista, correndo con piede leggero, scivolando e saltando, cosicché raggiunse in breve tempo il fondo della valle, dove si trovò in un frutteto di alberi di melo carichi di frutti rossi; superò risoluto il frutteto senza indugiare e raggiunse la riva del fiume, dove, su un tronco, sedeva una donna con una maschera a forma di volpe e gambe di gallina. Aillas la studiò pensosamente, ed alla fine la donna chiamò:

«Uomo, perché mi fissi così?»

«Signora Faccia-di-volpe, sei davvero insolita.»

«Non è un motivo per mettermi in imbarazzo.»

«Non era mia intenzione essere scortese, signora. Tu sei come sei.»

«Nota che me ne sto seduta qui con dignità: non sono io quella che è scesa saltando e correndo come un monello giù dal fianco della collina. Non potrei mai comportarmi in modo tanto frivolo: la gente mi considererebbe una ragazzaccia.»

«Forse sono stato un po' rumoroso» ammise Aillas. «Mi permetteresti una domanda, per pura curiosità?»

«Ammesso che non sia un'impertinenza.»

«Sei tu che devi giudicarlo, e sia ben chiaro che facendo questa domanda non intendo vincolarmi ad alcun obbligo.»

«Chiedi.»

«La tua faccia è quella di una volpe rossa, il tuo busto è quello di una donna, i tuoi arti sono quelli di un volatile. Quale influenza ti guida mentre vivi la tua vita?»

«La domanda è irrilevante, ed ora è la mia volta di chiedere.»

«Ma io ho specificatamente rigettato ogni obbligo.»

«Faccio appello alla tua natura di cavaliere. Vorresti forse vedere una povera e spaventata creatura essere spazzata via sotto i tuoi occhi? Portami dall'altra parte del fiume, se non ti dispiace.»

«Questa è una richiesta che nessun gentiluomo potrebbe ignorare» rispose Aillas. «Spostati da questa parte, vicino al bordo dell'acqua, ed indicami il guado più facile.»

«Ne sarò felice.» La donna scese giù per il sentiero verso il fiume, ed Aillas, estratta la spada, con un solo possente colpo attraverso la vita, tagliò la creatura in due.

I pezzi non vollero rimanere fermi: il bacino e le gambe correvano di qua e di là, mentre il torso assestava colpi furiosi al terreno e la testa proferiva parole tali da far gelare il sangue ad Aillas, che disse infine:

«Taci, donna! Dov'è finita la tua tanto vantata dignità?»

«Va' per la tua strada!» stridette la donna. «Il mio compenso non tarderà a giungere!»

Pensosamente, Aillas l'afferrò per il bordo della tunica e la trascinò nell'acqua e dall'altra parte del guado.

«Con le gambe da un lato e le braccia dall'altro lato del fiume, sarai meno tentata di indulgere in azioni malvagie!»

La donna rispose con una nuova serie d'invettive, ed Aillas andò per la sua strada. Il sentiero risaliva il fianco di una collina, ed Aillas si soffermò

per guardarsi alle spalle. La donna aveva sollevato la testa e stava fischiando: le gambe si precipitarono dall'altra parte del fiume, le due metà di saldarono insieme e la creatura fu di nuovo intera. Aillas si avviò tristemente per la sua strada, su per il Monte Gaboon, là dove tutte le terre ad est giacevano distese sotto di lui, per lo più foreste di un verde cupo, e poi attraversò una zona desolata in cui non cresceva neppure un filo d'erba. Un'altura sorgeva al di sopra di essa, e sembrava che la pista fosse giunta al termine. Due passi più avanti, Aillas scorse Binkings Gap, una stretta fessura nell'altura. All'imboccatura del passaggio vi era un piedestallo alto tre metri e terminante con una punta su cui, in perfetto equilibrio, era bilanciato un enorme masso.

Aillas si accostò con estrema cautela. Nelle vicinanze, sul ramo di un albero morto, era appollaiato un corvo, un occhio rosso fisso con attenzione su Aillas. Questi volse la schiena alla bestia, incoccò una freccia nell'arco e la scagliò. Il corvo cadde in un mucchietto svolazzante per terra, e, nel cadere, sfiorò il masso in equilibrio con l'ala, mandandolo a precipitare dentro il passaggio.

Aillas recuperò la freccia, tagliò al corvo le ali e la coda e li conservò nel fagotto, pensando che un giorno avrebbe attaccato le penne nere alle sue dodici frecce.

La pista proseguiva attraverso Binkings Gap fino ad una terrazza sovrastante l'altura. Ad un chilometro e mezzo di distanza, sotto la sporgenza del Monte Gaboon, Swer Smod dominava il panorama: era un castello di dimensioni non troppo grandi, con un solo muro di cinta ed un paio di barbacani che sovrastavano il portale d'accesso.

Accanto alla pista, all'ombra di otto cipressi neri, un paio di grifi barbuti alti due metri e mezzo stavano giocando a scacchi seduti ad un tavolo di pietra. Mentre Aillas avanzava, i due accantonarono la scacchiera ed impugnarono i coltelli.

«Avvicinati» gli dissero, «in modo da risparmiarci la fatica di alzarci.»

Aillas prese due vasi di miele dal suo pacco e li collocò sul tavolo di pietra.

«Signori, qui c'è il vostro miele.»

I due grifi emisero alcuni scoraggiati grugniti.

«Ancora miele» commentò uno.

«E sicuramente insipido» rincarò l'altro.

«Bisognerebbe gioire di quello che si ha» osservò Aillas, «piuttosto che lamentarsi per quel che non si ha.»

I due grifi sollevarono lo sguardo con scontentezza: il primo emise un solo sibilo, mentre l'altro ribatté:

«Una persona può averne abbastanza dei luoghi comuni come del miele, e può capitare che quindi rompa spesso le ossa al prossimo nella propria esasperazione.»

«Godetevi il pasto con comodità e buona salute» fece Aillas, e proseguì fino al portale principale, dove una donna alta e di età avanzata, vestita di una tunica bianca, lo guardava avvicinarsi. Aillas s'inchinò profondamente dinnanzi a lei.

«Signora, sono qui per conferire con Murgen per una questione importante. Ti spiacerebbe comunicargli che Aillas, Principe del Troicinet attende di essere ricevuto?»

Senza dire una parola, la donna fece un gesto e si volse. Aillas la seguì attraverso il cortile, lungo un corridoio e dentro un salotto arredato con un tappeto, un tavolo ed un paio di sedie massicce. Una serie di scaffali lungo le pareti ospitava centinaia di libri, e la stanza aveva il piacevole odore del cuoio vecchio delle rilegature.

«Siedi» disse la donna, indicando un seggio, poi lasciò la stanza e tornò di lì a poco con un vassoio di tortine di noci ed una coppa di vino dorato. Depose il vassoio dinnanzi ad Aillas, poi lasciò nuovamente la stanza.

Murgen fece il suo ingresso, con indosso un grigio abito da contadino. Aillas si era aspettato un uomo più vecchio, o almeno un uomo che avesse l'aspetto di un saggio, mentre Murgen non aveva barba ed i suoi capelli erano bianchi più per tendenza naturale che per l'età. Gli occhi azzurri erano altrettanto brillanti quanto quelli di Aillas.

«Sei venuto qui per consultarmi?» chiese Murgen.

«Signore, io sono Aillas. Mio padre è il Principe Ospero del Troicinet, per cui io sono il Principe il linea diretta per l'ascesa al trono. Poco meno di due anni fa ho incontrato la Principessa Suldrun di Lyonesse. Ci siamo innamorati l'uno dell'altra e ci siamo sposati, ma Re Casmir mi ha murato vivo in una profonda segreta. Alla fine sono riuscito a fuggire ed ho scoperto che Suldrun si era uccisa per la disperazione e che nostro figlio Dhrun era stato sostituito nella culla dagli esseri fatati di Thripsey Shee. Sono andato a Thripsey Shee, ma gli esseri fatati sono rimasti invisibili, ed ora ti supplico di aiutarmi a salvare mio figlio.»

Murgen versò una piccola quantità di vino in due bicchierini.

«Sei venuto da me a mani vuote?»

«Non porto con me nulla di valore, a parte qualche gioiello che un tem-

po apparteneva a Suldrun, ma sono certo che non t'interessano. Ti posso offrire solo lo specchio Persilian, che io ho rubato a Re Casmir. Persilian risponderà a tre domande, a tuo vantaggio se riuscirai a formulare la frase correttamente. Se gli porrai una quarta domanda, Persilian sarà libero, ed io te lo offro alla condizione che tu gli ponga quella quarta domanda e così lo liberi.»

«Dammi Persilian» disse Murgen, tendendo la mano. «Accetto le tue condizioni.»

Aillas cedette lo specchio e Murgen agitò un dito e mormorò una sillaba: una scatoletta di porcellana bianca fluttuò attraverso la stanza e si posò sul tavolo. Murgen ne sollevò il coperchio e ne rovesciò il contenuto sul piano di legno: tredici gemme, tagliate, almeno così sembrava, dal quarzo grigio. Quindi osservò Aillas con un tenue sorriso.

«Le trovi interessanti?»

«Le riterrei tali.»

Murgen toccò amorevolmente le pietre con un dito, spostandole in modo da creare un disegno, poi sospirò.

«Sono tredici nonpareil, ciascuno dei quali racchiude un universo mentale. Ebbene, non devo essere avaro, dal momento che ce ne sono altri là da dove sono venuti questi. Così sia: prendi questo: è gaio ed affascinante sotto la luce dell'alba. Va' a Thripsey Shee proprio quando i primi raggi di sole scendono sul prato. Non andarvi con la luce della luna, altrimenti subirai una morte davvero originale e strana. Esponi il cristallo alla luce del sole e lascia che brilli sotto i suoi raggi. Non farlo sfuggire alla tua presa fino a che non avrai stipulato il patto: gli esseri fatati terranno fede alla parola data, perché, contrariamente alla credenza popolare, sono esseri dalla mente precisa. Essi si atterranno ai termini del patto, non meno e certo non un iota di più, quindi contratta con cautela!» Murgen si alzò in piedi. «Ti saluto.»

«Un momento, signore. I grifi sono truculenti e non sono contenti del loro miele: credo che preferirebbero succhiare il midollo dalle mie ossa.»

«Si lasciano distrarre facilmente» rispose Murgen. «Offri due vasi ad uno di loro e nulla all'altro.»

«E che mi dici del masso a Binkings Gap? Sarà di nuovo in equilibrio?»

«In questo preciso momento, il corvo sta mettendo la pietra in equilibrio... impresa non da poco per un uccello privo di entrambe le ali e della coda. Ha idee vendicative, o almeno lo sospetto.» Murgen protese un rotolo di pallida corda azzurrina. «Vicino all'orlo del precipizio, un albero

sporge sull'altura. Passa la corda intorno all'albero, forma un cappio e calati giù dall'altura.»

«E che mi dici della donna dalla faccia di volpe al fiume Siss?»

«Devi trovare un modo per ingannarla» replicò Murgen, scrollando le spalle. «Altrimenti ti caverà gli occhi con un singolo calcio delle sue gambe da pollo. Un solo graffio delle sue unghie paralizza: non lasciarla avvicinare!»

«Ti ringrazio per il tuo aiuto» disse Aillas, alzandosi in piedi. «Tuttavia, mi chiedo come mai tu renda tanto pericolosa la strada per giungere alla tua casa. Molti di coloro che ti fanno visita si devono ritenere tuoi amici.»

«Sì, è indubbio.» Era evidente che quell'argomento non interessava Murgen. «In effetti, questi pericoli sono stati creati dai miei nemici, e non da me.»

«Con i grifi tanto vicini a Swer Smod? Ma questa è insolenza!»

«Non si addice alla mia dignità di prenderne nota.» Murgen accantonò la cosa con un gesto. «Ed ora, Principe Aillas, ti auguro un viaggio privo di pericoli.»

Uscì dalla stanza e la donna vestita di bianco guidò Aillas lungo i corridoi tenuamente illuminati e fino al portale. Là la donna guardò il cielo, dove il sole aveva già superato lo zenith.

«Se ti affretti» disse quindi ad Aillas, «arriverai ad Oswy Undervale prima che il crepuscolo ceda il passo all'oscurità.»

Aillas imboccò la pista con passo deciso e si diresse verso la grotta che ospitava i due grifi, che si volsero per guardarlo avvicinarsi.

«Oserai forse offrirci ancora il tuo insipido miele? Bramiamo qualcosa di più saporito.»

«A quanto pare, siete entrambi affamati» osservò Aillas.

«Così stanno le cose. Ed ora...»

«Normalmente» lo interruppe Aillas, presentando i due vasi di miele, «avrei offerto un vaso a ciascuno di voi, ma uno deve essere più affamato dell'altro e quindi ha diritto ad entrambi. Li lascio qui tutti e due e sta a voi decidere chi deve averli.»

Aillas si allontanò indietreggiando dalla lite che scoppiò immediatamente, e, prima che avesse percorso cinquanta metri lungo la pista, i grifi si stavano già tirando la barba a vicenda. Per quanto si affrettasse, i rumori del litigio gli arrivarono ancora agli orecchi per parecchi minuti.

Giunse quindi a Binkings Gap e sbirciò cautamente oltre il bordo dell'altura. Il grande masso ondeggiava come prima in equilibrio precario, ed il

corvo, sempre senza ah né coda, era fermo vicino ad esso, la testa reclinata da un lato ed un rotondo occhio rosso fisso su per il passaggio. Le sue piume erano arruffate, e la bestia era in parte seduta ed in parte eretta sulle ricurve zampe gialle.

Cinquanta metri ad est, un vecchio cedro contorto stendeva il suo tronco piegato oltre il bordo dell'altura. Aillas gettò la corda intorno al tronco, là dove un nodo l'avrebbe tenuta lontano dalla superficie dell'altura. Ad un'estremità della corda fece un cappio, che si sistemò sotto le cosce, poi tese la corda, si dondolò nel vuoto e si calò fino alla base del colle. Una volta a terra, fece scivolare la corda giù dall'albero, l'arrotolò e se l'appese alla spalla.

Il corvo era sempre fermo, la testa reclinata, pronto a spingere il masso. Aillas si avvicinò silenziosamente dal lato opposto e toccò il masso con la punta della spada, facendolo ribaltare e cadere mentre il corvo emetteva grida di sgomento.

Aillas proseguì poi lungo la pista giù per le pendici del Monte Gaboon.

Più avanti, una fila di alberi indicava il corso del Fiume Siss, ed il giovane si arrestò, supponendo che la donna dalla faccia di volpe dovesse trovarsi in agguato da qualche parte. Il punto più probabile sembrava essere un boschetto di noci stentati ad un centinaio di metri di distanza lungo la pista, e lui poteva fare una deviazione a monte oppure a valle ed attraversare il fiume a nuoto piuttosto che usare il guado.

Comunque indietreggiò e, tenendosi il più possibile al coperto, descrisse un ampio semicerchio verso valle ed in direzione della riva del fiume. Una frangia di salici gli impedì di raggiungere l'acqua e fu costretto a deviare verso monte. Nulla si muoveva, nel boschetto oppure altrove, ed Aillas cominciò ad avvertire la tensione provocata da quel silenzio snervante. Si arrestò nuovamente ad ascoltare, ma udì solo il gorgogliare dell'acqua; la spada in pugno, procedette a monte, un passo dopo l'altro... avvicinandosi al guado raggiunse una fitta macchia di canne che ondeggiavano al vento... al vento? Si volse rapidamente e si trovò a fissare la rossa maschera della donna volpe che sedeva accoccolata come un ranocchio. Il giovane sferrò un colpo di spada nel momento in cui la donna balzava in alto, staccandole la testa dal corpo. Il torso e le gambe crollarono in un mucchio e la testa rotolò fino al bordo dell'acqua: Aillas ve la mandò dentro con la punta della spada e la guardò allontanarsi sobbalzando verso valle. Nel frattempo, il torso era riuscito ad alzarsi in posizione eretta e stava correndo qua e là senza meta, agitando le braccia, saltando e zigzagando per scomparire fi-

nalmente oltre l'altura in direzione del Monte Gaboon.

Il giovane lavò la spada, attraversò il guado e fece ritorno ad Oswy Undervale, arrivando appena prima che il crepuscolo cedesse il posto all'oscurità. Cenò con pane e prosciutto, bevve una pinta di vino ed andò immediatamente nella sua camera.

Nell'oscurità, trasse fuori la gemma grigia che Murgen gli aveva dato e che brillava di un tenue bagliore, del colore di un giorno nebbioso. Alquanto insulsa, rifletté. Ma, quando distolse lo sguardo, ebbe l'impressione di percepire un particolare bagliore con la coda dell'occhio, una percezione cui non era in grado di dare un nome.

Tentò parecchie altre volte, ma non gli riuscì di riprodurre quella sensazione, ed alla fine si addormentò.

CAPITOLO VENTUNESIMO

Quattro giorni di viaggio tranquillo riportarono Aillas a Tawn Timble, dove il giovane acquistò due grassi polli, un prosciutto, un pezzo di pancetta e quattro orci di vino rosso; riposta parte della roba nelle sacche della sella, assicurò il resto alla sella stessa e si diresse a nord attraverso Glymwode, fino alla capanna di Graithe e Wynes.

Graithe gli andò incontro sulla soglia, e, alla vista delle provviste, gridò alla moglie:

«Donna, accendi il fuoco sotto lo spiedo! Stasera ceneremo da signori!»

«Mangeremo e berremo bene» confermò Aillas, «ma io dovrò arrivare a Madling Meadow domattina prima del sorgere dell'alba.»

I tre cenarono a base di pollo, ripieno dì orzo e cipolle e poi arrostito a puntino, tortine salate messe sul focolare in modo che s'inzuppassero del grasso che gocciolava, verdure cotte con la pancetta ed insalata.

«Se mangiassi così tutte le sere, non avrei più la forza di tagliare tronchi al mattino» commentò Graithe.

«Prega che quel giorno possa arrivare!» esclamò Wynes.

«Chi lo sa? Forse giungerà prima di quanto vi aspettiate» commentò Aillas. «Ma ora sono stanco, e mi dovrò alzare prima dell'alba.»

Mezz'ora prima del sorgere dell'alba, Aillas era fermo vicino a Madling Meadow. Il giovane attese sotto la cupa ombra degli alberi fino a che il primo raggio di sole ebbe fatto capolino ad est, poi si avviò lentamente sull'erba bagnata di rugiada, tenendo la gemma in mano. Mentre si avvicinava al rialzo erboso, cominciò a sentire una serie di cinguettii e di gridolini

striduli di un'intensità tale che il suo orecchio non riusciva quasi a percepirli. Qualcosa gli urtò la mano in cui teneva la gemma, ma Aillas si limitò a rafforzare la stretta. Dita invisibili gli pizzicavano un orecchio e gli tirarono i capelli, mentre qualcosa gli strappava il cappello e lo lanciava alto nell'aria.

«Esseri fatati» esordì Aillas, con voce dolce, «gentili fate: non mi trattate così! Io sono Aillas, padre di Dhrun, che voi avete amato.»

Ci fu un istante di silenzio totale, ed Aillas continuò ad avanzare verso la collinetta, arrestandosi ad una distanza di venti metri da essa.

D'un tratto, la collinetta divenne come sfuocata e subì una serie di cambiamenti, come se diverse immagini si stessero raccogliendo e separando, e si facessero ora sfuocate ora nette e distinte.

Dalla collinetta giunse un tappeto rosso che si srotolò fin quasi al punto in cui era fermo Aillas, e sul tappeto si avvicinò un essere fatato alto circa un metro e mezzo, dalla pelle di un marrone pallido e con una sfumatura verde oliva. L'essere indossava una tunica scarlatta orlata di teste di donnola, una fragile corona di fili d'oro e pantofole di velluto verde. A destra ed a sinistra di quel personaggio, altri esseri fatati si fecero scorgere, rimanendo però al margine della visibilità e non acquistando piena consistenza fisica.

«Sono Re Throbius» affermò l'essere fatato. «Sei davvero il padre del nostro amato Dhrun?»

«Sì, vostra Maestà.»

«In questo caso, il nostro amore si trasferisce in parte su di te, e nessun male di verrà fatto a Thripsey Shee.»

«Ti offro i miei ringraziamenti, Maestà.»

«Non c'è bisogno di ringraziamenti. Siamo onorati dalla tua presenza. Cos'è quell'oggetto che tieni in mano?»

«Oh, che luce eccitante!» mormorò un altro essere fatato.

«Vostra Maestà, questa è una gemma magica d'inestimabile valore.»

«Vero, vero» mormorarono altre voci fatate. «Una gemma brillante, dal colore magico.»

«Permettimi di tenerla in mano» disse Re Throbius, con voce perentoria.

«Vostra Maestà, in condizioni normali, i tuoi desideri sarebbero per me altrettanti ordini, ma ho ricevuto istruzioni assolutamente inderogabili. Io voglio che mio figlio Dhrun mi sia restituito vivo ed in buona salute, e solo allora cederò questa gemma.»

Dagli esseri fatati giunse un coro di mormorii e di versi di disapprova-

zione:

«Che tipo cattivo! Tutti così, i mortali! Non ci si può mai fidare della loro gentilezza! Pallidi e rozzi come topi!»

«Mi rincresce affermare» replicò Re Throbius, «che Dhrun non si trova più presso di noi. Ha raggiunto l'età della fanciullezza e siamo stati costretti ad allontanarlo.»

«Ma se ha appena un anno di vita!» annaspò Aillas, sconcertato.

«Nello shee, il tempo corre e salta come un insetto di maggio, e non ci prendiamo mai il disturbo di calcolarne il trascorrere. Quando se ne è andato, Dhrun aveva all'incirca nove anni, secondo il nostro modo di calcolare.»

Aillas rimase in silenzio.

«Per favore, dammi quel grazioso oggettino» supplicò Re Throbius, con la voce che si potrebbe usare con una mucca restia di cui si spera di rubare il latte.

«La mia posizione rimane la stessa. L'avrai solo quando mi ridarai mio figlio.»

«Questo è quasi impossibile. Se n'è andato qualche tempo fa. Ed ora...» la voce di Re Throbius divenne aspra, «... fa' quel che ti ordino, altrimenti non rivedrai mai più tuo figlio!»

«Non l'ho ancora visto neppure una volta» replicò Aillas, con una selvaggia risata. «Cosa ho da perdere?»

«Ti potremmo trasformare in un tasso» cinguettò una voce.

«Oppure in un ciuffo di asclepidacee.»

«Oppure in un falco con le corna di un alce.»

«Mi hai promesso il vostro amore e la vostra protezione» rammentò Aillas, rivolgendosi a Re Throbius. «Adesso vengo minacciato. È questo l'onore degli esseri fatati?»

«Il nostro onore è limpido» dichiarò Re Throbius, con voce metallica, ed annuì vivacemente a destra ed a sinistra mentre i suoi seguaci corroboravano la sua affermazione.

«In questo caso, rinnovo la mia offerta: questa favolosa gemma in cambio di mio figlio Dhrun.»

«Questo non può essere» gridò una vocetta acuta, «perché porterebbe fortuna a Dhrun! Lo odio terribilmente ed ho invocato un mordet[20] su di lui!»

---

[20] Una combinazione di astio e malizia, espressa nei termini di una maledizione.

«E di che tipo di mordet si trattava?» domandò Re Throbius, con la voce più vellutata che si fosse mai udita.

«Aha, harrumf. Sette anni di sfortuna.»

«Ma davvero! Ne sono molto seccato. Per sette anni non assaggerai nettare ma solo aceto. Per sette anni sentirai solo cattivi odori di cui non troverai mai la provenienza. Per sette anni, le tue ali non ti sosterranno e le tue gambe saranno pesanti come piombo, tanto da farti sprofondare di dieci centimetri in ogni terreno che non sia durissimo. Per sette anni porterai fuori dallo shee tutti i rifiuti. Per sette anni soffrirai di prurito alla pancia, prurito che non riuscirai ad attenuare in nessun modo. E per sette anni non avrai il permesso di guardare questo nuovo e splendido oggetto.»

Falael parve afflitto soprattutto da quell'ultima punizione.

«Oh, anche l'oggettino? Buon Re Throbius, non mi tormentare così! Anelo a contemplare quel colore! È l'oggetto che bramo di più.»

«Così deve essere! Ho finito con te!»

«Allora riporterai indietro Dhrun?» domandò Aillas.

«Vorresti forse che mi venissi a trovare in guerra con Trelawny Shee o con Zady Shee o Misty Valley Shee? O con qualsiasi altri shee che custodisca la foresta? Devi chiedere un prezzo ragionevole per quel tuo pezzo di pietra. Flink!»

«Eccomi, signore.»

«Cosa possiamo offrire al Principe Aillas che possa soddisfare la sua esigenza?»

«Signore, potrei suggerire un Mai-non-falla, come quello portato da Sir Chil, il cavaliere fatato.»

«Che felice idea! Flink, sei davvero ingegnoso! Va' immediatamente a preparare l'oggetto in questione.»

«Ed immediatamente sarà, signore!»

«Cos'è un "Mai-non-falla"?» chiese Aillas, infilando con ostentazione in tasca la mano con la pietra.

La voce di Flink, ansante ed acuta, risuonò alle spalle di Re Throbius.

«Ce l'ho qui, signore, dopo un grande e diligente lavoro effettuato ai tuoi ordini.»

«Quando richiedo che si faccia in fretta, Flink si precipita» spiegò Re Throbius ad Aillas. «Quando uso la parola "immediatamente", lui capisce che significa "adesso".»

«Proprio così» ansò Flink. «Ah, come ho faticato per compiacere il Principe Aillas! Se si degnerà di rivolgermi anche una sola parola di lode,

ne sarò ripagato!»

«Questo è parlare, Flink!» esclamò Re Throbius, e, rivolto ad Aillas, aggiunse: «Onesto e galante, così è Flink!»

«Sono meno interessato a Flink che a mio figlio Dhrun. E tu stavi per riportarlo a me.»

«Meglio! Il Mai-non-falla ti servirà per tutta la vita, e ti dirà in ogni momento dove tu possa trovare Lord Dhrun. Osserva!» Re Throbius mostrò un oggetto irregolare, del diametro di circa sette centimetri, intagliato da un guscio di noce e sospeso ad una catena. Una protuberanza su un Iato terminava con una punta sormontata da un dente appuntito.

Re Throbius fece dondolare il Mai-non-falla appeso alla sua catena.

«Noti la direzione indicata dal bianco dente fatato? In quella direzione troverai tuo figlio Dhrun. Il Mai-non-falla è a prova di errore ed è garantito per sempre. Prendilo! Questo strumento ti guiderà senza sbagli fino a dove si trova tuo figlio!»

«Punta a nord, nella foresta, là dove vanno solo gli esseri fatati o i pazzi!» Aillas scosse il capo, indignato. «Questo Mai-non-falla mostra una direzione che mi condurrà alla morte... o che mi condurrà senza dubbio fino al cadavere di Dhrun.»

«È vivo» replicò Re Throbius, osservando con attenzione lo strumento, «altrimenti la punta con il dente non si sposterebbe con tanta decisione in quella direzione. Quanto alla tua sicurezza personale, ti posso solo dire che i pericoli esistono dovunque, per te come per me. Ti sentiresti al sicuro camminando per le strade di Città di Lyonesse? Sospetto di no. E neppure a Domreis, dove il Principe Trewan spera di poter diventare re. Il pericolo è come l'aria che respiriamo: perché cavillare se si manifesta sotto forma della mazza di un orco o delle mascelle di un ossip? La morte giunge per tutti i mortali.»

«Bah!» mormorò Aillas. «Flink è rapido di piede; mandalo di corsa nella foresta con il Mai-non-falla e fagli riportare qui mi figlio Dhrun.»

Da tutti i lati giunse un coro di cinguettii, immediatamente zittiti da Re Throbius, che, per nulla divertito, protese in avanti il braccio.

«Il sole è alto e caldo, la rugiada si sta seccando e le api stanno venendo ai nostri fiori. Comincio a perdere interesse alla trattativa. Quali sono i tuoi ultimi termini?»

«Come prima, voglio mio figlio, sano e salvo. Questo vuol dire niente mordet della malasorte e mio figlio Dhrun al sicuro sotto la mia custodia. In cambio di questo, la gemma.»

«Si possono fare solo le cose ragionevoli e convenienti» replicò Re Throbius. «Falael annullerà il mordet. Quanto a Dhrun, qui c'è il Mai-non-falla accompagnato dalla nostra garanzia che ti condurrà dritto da tuo figlio e che lui è nel pieno vigore delle forze. Prendilo!» Re Throbius premette il Mai-non-falla nelle mani di Aillas, il quale allentò la presa intorno alle gemma. Re Throbius l'afferrò e la tenne alta. «È nostra!»

Da tutte le parti giunsero sospiri di meraviglia e di gioia:

«Ah! Ah, guardate che luce! Che ottuso, che sciocco! Guardate cosa ci ha dato in cambio di una stupidaggine! In cambio di un simile tesoro avrebbe potuto pretendere una barca a vento oppure un palanchino portato da grifoni da corsa e con un seguito di fanciulle fatate! O un castello di venti torri a Misty Meadow! Oh, che sciocco! Che sciocco!»

L'illusione tremolò e Re Throbius iniziò a perdere consistenza.

«Aspetta!» gridò Aillas, afferrando il manto scarlatto. «Che mi dici del mordet? Deve essere annullato!»

«Mortale!» disse Flink, sconvolto. «Tu hai toccato l'abito reale! È un'imperdonabile offesa!»

«Avete promesso di proteggermi!» replicò Aillas. «Il mordet della malasorte deve essere annullato!»

«Com'è noioso!» sospirò Re Throbius. «Suppongo che dovrò provvedere alla cosa. Falael! Tu, laggiù, che ti stai grattando la pancia con tanto vigore... rimuovi la maledizione ed io ti toglierò il prurito dal tuo ventre.»

«È in gioco il mio onore!» gridò Falael. «Vuoi forse che faccia la figura della banderuola?»

«Nessuno ci baderà minimamente.»

«Che lui si scusi prima per le sue cattive occhiate in tralice.»

«In qualità di suo padre» disse Aillas, «agirò in luogo di Dhrun e ti porgerò le più profonde scuse per quegli atti che ti possono aver disturbato.»

«Dopo tutto, non era gentile da parte sua trattarmi così.»

«Naturalmente no! Tu sei sensibile e giusto.»

«In questo caso, ricorderò a Re Throbius che il mordet era suo: io mi sono limitato ad imbrogliare Dhrun in modo che guardasse indietro.»

«Così stanno le cose?» domandò Re Throbius.

«Proprio così, vostra Maestà» replicò Falael.

«Allora non posso fare nulla: le maledizioni reali sono incancellabili.»

«Dammi indietro la gemma!» gridò Aillas. «Non hai adempiuto alla tua parte del contratto!»

«Ho promesso di fare quanto mi paresse ragionevole e conveniente, e

così è stato. Flink! Aillas sta diventando noioso. Da quale lato ha afferrato la mia tunica... nord, sud, est oppure ovest?»

«Da ovest, sire.»

«Da ovest, eh? Ebbene, non gli possiamo fare del male, ma lo possiamo spostare. Portatelo ad ovest, dal momento che questa sembra essere la sua preferenza, ed il più lontano possibile.»

Aillas fu fatto roteare in alto e lontano nel cielo. II vento gli ululava negli orecchi, sole, nubi e terra gli turbinavano intorno. Il giovane descrisse un'alta traiettoria, poi venne fatto cadere in direzione di uno specchio di acqua lucente sotto il sole ed andò ad atterrare sulla sabbia, al limitare delle onde.

«Pensa a noi con gentilezza! Se fossimo stati scortesi, ovest avrebbe potuto significare anche un chilometro più avanti di così.»

La voce svanì ed Aillas si rialzò in piedi tremante e si ritrovò, solo, su un cupo promontorio non molto distante da una città. Il Mai-non-falla era stato gettato sulla rena ai suoi piedi, e lo raccolse prima che le onde lo portassero via.

Il giovane riorganizzò quindi i propri pensieri: a quanto pareva, si trovava a Capo Farewell, l'estremità occidentale del Lyonesse, e la città sottostante doveva quindi essere Pargetta.

Fece dondolare il Mai-non-falla, ed il dente girò di scatto per indicare nordest.

Con un profondo sospiro di frustrazione, si avviò lungo la spiaggia in direzione di Pargetta, che sorgeva ai piedi del Castello Malisse. Mangiò pane e pesce fritto ad una locanda e poi, dopo un'ora di dure trattative con uno stalliere, acquistò uno stallone grigio di età matura, di buon carattere ma completamente sgraziato eppur sempre in grado di rendere un buon servizio se non fosse stato sfruttato troppo. Il tutto... e non era cosa da poco... per un prezzo relativamente basso.

Il Mai-non-falla continuava ad indicare nordest, e, con una mezza giornata di luce ancora a disposizione, Aillas si mise in viaggio lungo la Vecchia Strada,[21] risalendo la vallata del fiume Syrinx e penetrando fra le im-

[21] La Vecchia Strada, che andava dall'Atlantico al Golfo di Cantabria, era stata costruita dai Magdali duemila anni prima dell'arrivo dei Danaan. Secondo la credenza popolare, ogni metro percorso sulla Vecchia Strada passava vicino ad un campo di battagliai e quando la luna piena splendeva su Beltane gli spettri degli uccisi si radunavano lungo la Vecchia Strada e fissavano i loro avversari raccolti dall'altra parte.

pervie pendici del Troagh, la vetta meridionale del Teach tac Teach. Trascorse la notte in una solitaria locanda di montagna e, sul finire del giorno successivo, arrivò a Nolsby Sevan, città commerciale situata all'incrocio di tre importanti strade: lo Sfer Arct che portava a sud fino a Città di Lyonesse, la Vecchia Strada, ed il Cammino Difese che si dirigeva tortuosamente a nord addentrandosi negli Ulfland e passando da Kaul Bocach.

Aillas prese alloggio alla Locanda del Cavallo Bianco ed il giorno successivo si rimise in viaggio verso nord, lungo il Cammino Ulfese, alla massima velocità che la sua ostinata cavalcatura era in grado di tenere. I suoi piani non erano elaborati né, data la natura della situazione, dettagliati: avrebbe cavalcato su per il Cammino Ulfese, sarebbe entrato nell'Ulfland Meridionale a Kaul Bocach e poi sarebbe passato nel Dahaut percorrendo la Trompada, tenendosi alla larga da Tintzin Fyral. A Camperdilly Corners avrebbe lasciato la Trompada per la Strada Est-Ovest, un percorso che, stando alle indicazioni del Mai-non-falla avrebbe dovuto condurlo più o meno direttamente da Dhrun, se questo fosse stato permesso dal mordet di sette anni di malasorte.

Dopo aver percorso qualche chilometro lungo la strada, Aillas raggiunse un gruppo di mercanti girovaghi diretti ad Ys ed alle città dell'Ulfland Meridionale e si unì a loro per evitare di passare da Kaul Bocach da solo, cosa che avrebbe forse potuto destare qualche sospetto.

A Kaul Bocach, Aillas ed i commercianti appresero gravi notizie, portate da gruppi di profughi provenienti da nord: gli Ska avevano di nuovo invaso tanto l'Ulfland Settentrionale che quello Meridionale, isolando quasi del tutto la città di Oaldes dove Re Oriante teneva la sua misera corte. Rimaneva da risolvere l'enigma del perché gli Ska usassero una simile tolleranza nei confronti dell'impotente Oriante.

Nel corso di un'altra operazione bellica, poi, gli Ska erano arrivati fino al confine con il Dahaut e lo avevano superato, impadronendosi della grande fortezza di Poëlitetz che dominava la Pianura delle Ombre.

La strategia seguita dagli Ska non costituiva un mistero per il sergente di servizio a Kaul Bocach.

«Hanno intenzione di conquistare gli Ulfland, sia il Settentrionale che il Meridionale, come il luccio prende il pesce persico. Può esserci alcun dubbio? Un morso alla volta: un'addentata qui, una rosicchiata là, e presto quelle mosche nere si faranno tanto baldanzose da tentare addirittura di prendere Ys e Vale Evander, come se potessero mai riuscire a conquistare Tintzin Fyral.» L'uomo sollevò una mano. «No, non me lo dite! Non è

questo il modo in cui un luccio mangia un pesce persico: il luccio fa un solo boccone. Ma la conclusione è la stessa!»

Alquanto abbattuti, i commercianti tennero consiglio in un boschetto di pioppi ed alla fine decisero di procedere almeno fino ad Ys, sia pure con molta cautela.

Otto chilometri più avanti, incontrarono una colonna irregolare di contadini, alcuni con cavalli o asini, altri alla guida di carretti da fattoria carichi di masserizie, altri ancora a piedi, con neonati e bambini: quella gente disse di essere in fuga e di essere stata scacciata dalle proprie dimore dagli Ska. I profughi affermavano che un grande esercito nero si era abbattuto sull'Ulfland Meridionale, travolgendo ogni resistenza, schiavizzando uomini e donne abili al lavoro, bruciando le fortezze ed i castelli dei baroni ulflandesi.

I commercianti si riunirono ancora per discutere, questa volta seriamente turbati, e decisero di procedere ancora, almeno fino a Tintzin Fyral.

«Ma non faremo un passo di più a meno che ci venga garantita la nostra sicurezza!» ammonì il più furbo di tutti. «Ricordatevi che se muoviamo anche un solo passo dentro Vale Evander dovremo pagare i tributi al Duca!»

«Avanti, dunque!» aggiunse un altro. «Andiamo a Tintzin Fyral, e vediamo in quali condizioni è la regione.»

Il gruppo proseguì lungo la strada, incontrando di lì a poco altri profughi che riferirono notizie allarmanti: l'esercito degli Ska aveva raggiunto Tintzin Fyral e la stava attaccando proprio in quel momento.

Non si parlò più di procedere oltre: i commercianti girarono le spalle e tornarono a sud più rapidamente di quanto fossero venuti. Aillas rimase solo sulla strada: Tintzin Fyral si trovava appena otto chilometri più avanti, ed il giovane non aveva scelta se non tentare di aggirarla mediante un altro percorso che s'inerpicasse sulle montagne, le valicasse e poi scendesse di nuovo sulla Trompada.

Giunto in una piccola e ripida gola soffocata da querce nane e pini stentati, smontò e condusse a mano il cavallo su per una pista quasi invisibile, verso la cima della gola. Il percorso era bloccato dall'ispida vegetazione, rocce instabili rotolavano sotto i piedi ed il cavallo grigio non amava minimamente arrampicarsi sulle montagne, per cui durante la prima ora Aillas riuscì a percorrere soltanto un chilometro e mezzo. Dopo un'altra ora, arrivò su uno sperone che si distaccava dal roccione centrale, e là il cammino si fece più facile e lo condusse in una direzione parallela a quella del-

la strada sottostante ma sempre in salita, su, fino alla montagna dalla superficie piatta nota come il Tac Tor: il punto più alto che ci fosse nel suo raggio visivo.

Tintzin Fyral non poteva essere distante; fermatosi per riprendere fiato, Aillas ebbe l'impressione di udire grida che lo impensierirono e lo indussero a proseguire sfruttando ogni possibile copertura. Secondo i suoi calcoli, Tintzin Fyral si trovava dall'altra parte di Vale Evander, immediatamente al di là del Tac Tor, il che significava che si stava avvicinando alla scena dell'assedio più di quanto gli garbasse ed avesse inteso fare.

Il tramonto lo sorprese ad un centinaio di metri dalla sommità, in una valletta vicina ad una macchia di larici montani. Aillas si fece un letto di rami, legò il cavallo con una lunga cavezza vicino ad un rivoletto d'acqua che si staccava da una sorgente e, rinunciando alla comodità di un fuoco, mangiò il pane e formaggio che aveva nelle sacche della sella. Trasse quindi di tasca il Mai-non-falla ed osservò il dente girare verso nordest, puntando forse un pochino più ad est che non in precedenza.

Aillas ripose il Mai-non-falla nella sacca ed infilò tanto la sacca che le borse della sella dentro un fitto cespuglio di lauro, poi si portò sul margine del costone per dare un'occhiata al panorama circostante. Il tenue bagliore del crepuscolo non aveva ancora lasciato il cielo, ed una luna piena di enormi dimensioni stava sorgendo dalla nera ed incombente massa della Foresta di Tantrevalles. Da nessuna parte si scorgeva il bagliore di una candela o di una lampada oppure il tremolare di un fuoco acceso.

Aillas osservò la piatta sommità della montagna, appena un centinaio di metri sopra di lui, e, nella semioscurità notò la presenza di una pista: altri erano venuti qui prima di lui, anche se non dalla direzione che lui aveva seguito.

Continuò lungo il sentiero fino alla sommità e trovò una piatta area di tre o quattro acri che ospitava un altare di pietra e cinque dolmens nel proprio centro, cupi e quieti nell'oscurità.

Aggirando l'altare, attraversò la piatta sommità fino al punto in cui il costone opposto scendeva verso il basso: Tintzin Fyral sembrava tanto vicina da dargli l'impressione che avrebbe potuto gettare un sasso sulla sommità della torre più alta. Il castello era illuminato come per un ricevimento, tutte le finestre ardenti di una luce dorata, e lungo il costone alle spalle del castello centinaia di piccoli fuochi tremolavano di una luce rossa o arancione. Fra quei fuochi si muoveva un gruppo di alti e cupi guerrieri, il cui numero non fu in grado di giudicare, e, dietro i guerrieri, indistinte nella

tenue luce dei fuochi, si levavano le sagome massicce di quattro grosse macchine da assedio. Era evidente che quell'assedio non era stato deciso d'impulso o per mero capriccio.

Il baratro ai piedi di Aillas scendeva a picco fino al fondo del Vale Evander. Più sotto, le torce del castello illuminavano il cortile ora vuoto, mentre altre torce, disposte in file parallele, rischiaravano i parapetti di un muro che attraversava la strettoia della valle: come il cortile, anche il muro era privo di difensori.

Un chilometro e mezzo più ad ovest, lungo il bordo dell'altura, un'altra serie di fuochi da campo denunciava la presenza di un secondo accampamento, presumibilmente di Ska anch'esso.

Lo spettacolo, che possedeva una strana grandiosità, riempì Aillas di affascinata meraviglia. Il giovane lo contemplò per qualche tempo, poi ridiscese il sentiero e fece ritorno al proprio accampamento.

La notte era piuttosto fredda per la stagione, ed Aillas si distese sul letto di fronde, tremando nonostante il mantello e la coperta della sella. Finalmente si addormentò, ma dormì di un sonno agitato, destandosi di tanto in tanto per contemplare i progressi della luna nel cielo e calcolare l'ora. Una volta, quando la luna era a metà strada del suo cammino verso ovest, udì un distante grido di dolore in contralto, qualcosa che era una via di mezzo fra un ululato ed un gemito e che gli fece rizzare i capelli sulla nuca. Si raggomitolò ulteriormente sotto la coperta, ed i minuti trascorsero senza che il grido si ripetesse; alla fine sprofondò in un torpore che lo fece dormire più a lungo di quanto fosse sua intenzione, tanto che si destò solo quando i primi raggi del sole nascente gli batterono sul volto.

Subito si alzò, quasi in letargo, si lavò il volto nel ruscelletto e considerò come fosse meglio procedere. La pista sulla sommità poteva benissimo condurre fino alla Trompada, ed era una strada conveniente, se però evitava le postazioni degli Ska. Decise di tornare sulla vetta per studiare meglio la disposizione del territorio, e, preso un pezzo di pane ed un po' di formaggio da mangiare strada facendo, s'inerpicò sulla cima. Le montagne sottostanti e retrostanti digradavano in una serie di speroni, di gole e di pieghe fino quasi al limitare della foresta, e sarebbe stato meglio per lui se fosse riuscito ad individuare nel modo più chiaro possibile la strada che scendeva fino alla Trompada.

Nella limpida mattina di sole, l'aria era profumata dalle dolci erbe montane: erica, ginestra, rosmarino e cedro. Aillas attraversò il pianoro per vedere come procedeva l'assedio di Tintzin Fyral, riflettendo che si trattava

di una cosa molto importante, perché se avessero ottenuto il controllo tanto di Poëlitetz che di Tintzin Fyral, gli Ska avrebbero avuto di certo il dominio di entrambi gli Ulfland.

Nell'avvicinarsi al bordo del dirupo, Aillas si lasciò cadere sulle mani e sulle ginocchia per evitare che la figura fosse visibile sullo sfondo del cielo, e, una volta vicino al baratro, si distese addirittura al suolo e strisciò per la distanza rimanente fino ad arrivare a sbirciare dall'altra parte della gola. Quasi sotto di lui, Tintzin Fyral si ergeva alta sulla sua roccia: vicina, ma non tanto quanto gli era parso la notte precedente, quando aveva avuto l'impressione di poter tirare una pietra fin sui tetti della fortezza. Adesso era evidente che il castello era fuori tiro per qualsiasi proiettile salvo che per una freccia scagliata con particolare forza. La torre più elevata culminava in una terrazza protetta da parapetti. Una sella o altura congiungeva la roccia con le alture retrostanti, dove la più vicina zona favorevole, sostenuta da sotto da un muro di pietre, dominava il castello ad una distanza facilmente copribile con un tiro di freccia. Aillas pensò che la folle arroganza di Faude Carfilhiot doveva essere notevole se il Duca permetteva che una piattaforma tanto conveniente per un nemico rimanesse priva di difese, area che adesso era brulicante di Ska. I soldati portavano elmi d'acciaio e casacche nere a maniche lunghe, e si muovevano in modo agile e cupamente deciso che ricordava il comportamento di uno sciame di formiche assassine. Se Re Casmir aveva sperato di concludere un'alleanza, o almeno una tregua, con gli Ska, adesso le sue speranze erano andate in frantumi, dal momento che, con questo attacco, gli Ska si erano dichiarati suoi avversari.

Tanto il castello che la Vale Evander apparivano inanimati in quella soleggiata e luminosa mattinata: nessun contadino coltivava i campi o camminava sulle strade, e non c'erano truppe visibili nella fortezza di Carfilhiot. A prezzo di enormi fatiche, gli Ska avevano trasportato quattro grosse catapulte attraverso la brughiera, su per il fianco della montagna e lungo il costone che dominava Tintzin Fyral, ed ora, mentre Aillas li osservava, trascinarono avanti i macchinari: si trattava, come poté vedere, di strutture massicce in grado di scagliare un masso di una cinquantina di chili fin sulla fortezza in modo da abbattere un merlo, fracassare una finestra, rompere un muro ed alla fine, dopo ripetuti colpi, demolire l'alta torre. Se adoperata da tecnici capaci e fornita di proiettili uniformi in peso e dimensioni, la macchina doveva avere una precisione di tiro quasi assoluta.

Sotto gli occhi di Aillas, gli Ska spinsero in avanti le catapulte fino al-

l'orlo della piattaforma che dominava Tintzin Fyral.

In quel momento, Carfilhiot in persona uscì a passeggiare sulla terrazza, con indosso una vestaglia azzurro pallido: evidentemente, si era appena alzato dal letto. Un gruppo di arcieri Ska avanzò prontamente e fece sibilare una raffica di frecce attraverso la gola: Carfilhiot si riparò dietro un merlo con una smorfia seccata, a causa dell'interruzione subita dalla passeggiata, mentre tre dei suoi uomini apparivano sul tetto e si affrettavano ad innalzare lungo il parapetto alcune sezioni di lastra metallica, tali da deflettere le frecce degli Ska e da permettere a Carfilhiot di riprendere la passeggiata mattutina. Gli Ska lo osservarono perplessi e si scambiarono ironici commenti mentre procedevano a caricare le catapulte.

Aillas sapeva che se ne sarebbe già dovuto andare, ma non riuscì a staccarsi dallo spettacolo: il palcoscenico era predisposto, il sipario tirato e gli attori avevano già fatto la loro comparsa, per cui il dramma stava per aver inizio. Gli Ska presero a girare le ruote di caricamento ed i massicci bracci di propulsione si piegarono all'indietro gemendo e scricchiolando: missili di pietra vennero collocati per il lancio mentre i mastri arcieri giravano delle viti e perfezionavano la mira e l'alzo. Tutto era pronto per la prima scarica.

Carfilhiot parve rendersi improvvisamente conto della minaccia che gravava sulla torre, e, con un gesto annoiato, pronunciò qualche parola da sopra la spalla: sotto le catapulte, i sostegni di pietra che reggevano la piattaforma crollarono, e catapulte, missili, sassi, arcieri, ingegneri e semplici soldati precipitarono tutti insieme per un lungo tratto e con allucinante lentezza. Caddero giù, giù, giù, contorcendosi, roteando, rimbalzando e scivolando per l'ultimo tratto per poi andare ad arrestarsi in un orribile groviglio di legname, pietre e corpi fracassati.

Carfilhiot fece un ultimo giretto per la terrazza e rientrò nel castello.

Gli Ska, dal canto loro, presero atto della situazione, seri più che irati, mentre Aillas indietreggiava in modo da uscire dal loro raggio visivo: era davvero tempo che si mettesse in cammino, ed il più in fretta possibile. Lanciò un'occhiata in direzione dell'altare di pietra, considerandolo da un punto di vista del tutto differente: Carfilhiot era certo un uomo dai trucchi astuti, ed un tale uomo avrebbe forse lasciato una simile postazione del tutto indifesa, in modo che i suoi nemici potessero utilizzarla per spiarlo? Improvvisamente teso, Aillas lanciò un'ulteriore occhiata verso Tintzin Fyral: squadre di operai Ska, evidentemente schiavi, stavano trascinando alcuni alberi lungo il costone: anche se privati delle catapulte, era chiaro

che gli Ska non avevano alcuna intenzione di abbandonare l'assedio. Il giovane osservò la manovra per un minuto o due, poi si allontanò dall'orlo del dirupo solo per trovarsi di fronte ad una pattuglia di sette uomini che indossavano la nera uniforme degli Ska: un caporale e sei soldati, due dei quali avevano l'arco teso.

«Sono solo un viaggiatore» spiegò Aillas, sollevando le mani. «Lasciate che vada per la mia strada.»

Il caporale, un uomo dallo strano volto selvaggio, emise una gracchiante risata.

«Quassù sulla montagna? Tu sei una spia!»

«Una spia? Ed a che scopo? Cosa potrei riferire? Che gli Ska stanno attaccando Tintzin Fyral? Sono venuto quassù per cercare una via sicura per aggirare la battaglia.»

«Adesso sei al sicuro. Muoviti; anche i due-gambe[22] possono essere utili.»

Gli Ska gli presero la spada e gli legarono una corda intorno al collo, poi lo condussero giù dal Tac Tor, attraverso la gola, e su fino al loro accampamento; là fu spogliato dei suoi abiti, rapato a zero, costretto a lavarsi con acqua e sapone giallo e quindi rivestito di nuovi abiti di un tessuto grigio, misto lana e Uno. Alla fine, un fabbro gli assicurò intorno al collo un anello di ferro cui poteva essere attaccata una catena.

Aillas venne poi afferrato da quattro uomini con indosso tuniche grigie e piegato su un tronco a faccia in avanti: gli furono calati i calzoni ed il fabbro gli marcò la natica destra con un ferro rovente. Il giovane udì lo sfrigolio della carne bruciata ed avvertì l'odore che ne esalava, cosa che lo indusse ad abbassare la testa e a vomitare e che costrinse coloro che lo trattenevano a balzare, imprecando, da un lato. I quattro uomini continuarono tuttavia a trattenerlo fino a che una benda venne apposta sulla bruciatura, dopodiché lo issarono in piedi.

«Tirati su i calzoni e vieni qui!» ingiunse un sergente degli Ska.

Aillas obbedì.

---

[22] Due-gambe termine semi-dispregiativo applicato dagli Ska nei confronti di tutti gli altri uomini tranne loro stessi, e una contrazione di "animale a due gambe" e serve a designare la categoria intermedia fra gli "Ska" ed i "quattro-gambe" Altro comune peggiorativo e *nyel* "puzza-di-cavallo", che sembra far riferimento al diverso odore corporeo degli Ska rispetto alle altre razze, dal momento che pare che gli Ska odorino, in modo non sgradevole, di canfora e trementina, con una traccia di muschio.

«Nome?» chiese il sergente.

«Aillas.»

«Luogo di nascita?» chiese ancora il sergente, prendendo nota.

«Non lo so.»

Il sergente scrisse ancora, poi sollevò lo sguardo.

«Oggi sei fortunato, amico: puoi attribuirti il nome di Skaling, inferiore solo ad uno Ska tale per nascita. Atti di violenza contro Ska o altri Skaling, perversioni sessuali, mancanza di pulizia, insubordinazione, comportamento pigro, insolente, sfottente o disordinato non sono tollerati. Dimentica il passato: è solo un sogno! Adesso sei uno Skaling, ed il modo di vivere degli Ska è anche il tuo. Sei assegnato al Gruppo del Capo Taussig. Obbedisci gli, lavora fedelmente e non avrai motivo di lamentarti. Quello laggiù è Taussig: presentati subito a lui.»

Taussig, uno Skating brizzolato e di bassa statura, si muoveva in parte camminando ed in parte saltellando su una gamba diritta ed una storpiata, agitando le braccia con fare teso e socchiudendo gli occhi di un azzurro pallido in un atteggiamento d'ira perpetua. Ispezionando brevemente Aillas, gli assicurò al collare una lunga catena.

«Io sono Taussig. Quale che sia il tuo nome, scordatelo: adesso sei Taussig Sei. Quando grido "Sei", intendo chiamare te. Io controllo una squadra affiatata e competo nella produzione. Per soddisfarmi, anche tu devi competere e cercare di far meglio di tutte le altre, squadre. Hai capito?»

«Capisco le tue parole» replicò Aillas.

«Questo non va bene. Devi dire "Sì, signore"!»

«Sì, signore.»

«Avverto già risentimento ed opposizione in te, ma sta' attento! Io sono onesto ma non perdono! Lavora meglio che puoi, o meglio del tuo meglio, in modo che possiamo tutti salire di grado. Prova ad oziare o bighellonare ed io ne soffrirò le conseguenze con te, il che non deve essere! Avanti, ora, al lavoro!»

La squadra di Taussig, con l'aggiunta di Aillas, era adesso completa ed annoverava sei uomini. Taussig li condusse giù per una gola assolata e pietrosa e li mise al lavoro perché trascinassero pezzi di legno su per il costone e poi giù dove Ska e Skaling stavano lavorando insieme per costruire un tunnel di legno lungo la sella, in direzione di Tintzin Fyral, tunnel tramite il quale poter maneggiare un ariete per abbattere la porta del castello. Sui parapetti, gli arcieri di Carfilhiot stavano all'erta per un eventuale bersa-

glio, indifferentemente Ska o Skaling, ed ogni volta che qualche lavorante si esponeva, un dardo sibilava subito dall'alto.

Quando il passaggio di tronchi fu arrivato a metà della sella, Carfilhiot fece issare una catapulta sulla torretta e cominciò a scagliare massi da cinquanta chili contro la struttura in legno: senza risultato, perché i tronchi erano elastici e fissati fra loro con astuzia. Le pietre, colpendoli, spaccavano la corteccia, scheggiavano la superficie e poi rotolavano via giù per la gola.

Aillas scoprì ben presto che i suoi compagni di squadra non erano più ansiosi di lui di far salire di grado Taussig, il quale di conseguenza correva zoppicando avanti e indietro in uno stato di frenesia, pronunciando esortazioni, richiami e minacce.

«Mettici più forza di spalle, Cinque! Tira, tira! State tutti male? Tre, razza di cadavere ambulante! Tira! Sei, ti sto guardando! Conosco la tua specie! Batti già la fiacca!»

Stando a quanto Aillas era in grado di valutare, la squadra di Taussig otteneva gli stessi risultati delle altre, ed il giovane ascoltò con indifferenza le esortazioni del capo-squadra: la calamità abbattutasi su di lui quel mattino lo aveva lasciato come intorpidito, e la piena portata della situazione cominciava ad apparirgli chiara solo adesso.

A mezzogiorno, gli Skaling ricevettero da mangiare pane e zuppa. Aillas sedette sulla natica sinistra, in uno stato d'intontita riflessione; durante la mattinata, aveva lavorato in coppia con Yane, un taciturno Ulflandese Settentrionale di circa quarant'anni. Yane non era di statura molto alta, era magro ed agile, con lunghe braccia, capelli grossi e scuri ed un volto simile a cuoio.

«Mangia ragazzo» lo incitò Yane, dopo aver osservato Aillas per qualche minuto. «Tieniti in forze: dalla malinconia non viene nulla di buono.»

«Ho degli affari che non posso trascurare!»

«Scordateli: la tua nuova vita ha avuto inizio.»

«Non per me.» Aillas scosse il capo.

«Se tenti di fuggire» grugnì Yane, «ogni componente della tua squadra verrà frustato ed abbassato di grado, compreso Taussig. In questo modo, ciascuno di noi tiene d'occhio i compagni.»

«Non fugge mai nessuno?»

«Dirado.»

«Che mi dici di te? Hai mai tentato la fuga?»

«Fuggire è più difficile di quanto tu possa pensare: è un argomento di

cui nessuno parla mai.»

«E nessuno viene mai liberato?»

«Dopo che hai servito per il tuo periodo, vieni pensionato, ed agli Ska non importa che cosa farai dopo di allora.»

«Quanto è lungo questo "periodo"?»

«Trent'anni.»

«Chi è il capo di questi Ska?» domandò Aillas, con un gemito.

«È il Duca Mertaz: eccolo laggiù... Dove stai andando?»

«Gli devo parlare.» Aillas si alzò faticosamente in piedi e si diresse verso un alto Ska che stava fissando con cupa riflessione Tintzin Fyral, arrestandosi di fronte a lui. «Signore, questa mattina i tuoi soldati mi hanno catturato e mi hanno messo questo collare.»

«Infatti.»

«Nel mio paese, io sono un nobile, e non vedo perché devo essere trattato in questo modo, dal momento che i nostri due stati non sono in guerra fra loro.»

«Gli Ska sono in guerra con tutto il mondo: non ci aspettiamo pietà dai nostri nemici e non ne concediamo.»

«Allora ti chiedo di rispettare le regole di guerra e di concedermi di riscattare la mia libertà.»

«Noi non siamo un popolo numeroso, e quel che ci serve è lavoro, non oro. Oggi sei stato marchiato con una data, dovrai servire per trent'anni, dopodiché sarai liberato e riceverai una generosa pensione. Se tenti di fuggire verrai mutilato o ucciso: ci aspettiamo tentativi del genere, e stiamo in guardia. Le nostre leggi sono semplici e senza ambiguità: obbedisci ad esse. Ed ora, torna al lavoro.»

Aillas ritornò là dove era seduto Yane, che gli chiese:

«Ebbene?»

«Mi ha detto che devo lavorare per trent'anni.»

«Taussig ci chiama» avvertì Yane, ridacchiando ed alzandosi in piedi.

Dall'altra parte delle alture, carretti carichi stavano trasportando tronchi provenienti dalla montagna, tronchi che squadre di Skating trascinavano poi su per il pendio. Metro per metro, il tunnel di legno avanzava sulla sella in direzione di Tintzin Fyral.

La costruzione si avvicinò alle mura del castello, ed a quel punto gli armigeri di Carfilhiot rovesciarono otri d'olio sul legname e vi scagliarono contro frecce incendiarie. Un muro di fiamme arancioni si levò ruggendo ed al contempo gocce di olio rovente presero a trapelare fra i tronchi, co-

stringendo alla ritirata coloro che lavoravano sotto il tunnel.

Subito dopo, speciali coperture fatte di lastre di rame vennero trasportate avanti da una squadra addestrata a quella manovra ed applicate sui tronchi in modo da formare un tetto protettivo: da quel momento, l'olio fiammeggiante scivolò sui fianchi e finì senza danno sul terreno ai lati del passaggio. Poco alla volta, il condotto riprese la sua lenta avanzata in direzione delle mura del castello, mentre i difensori davano prova di una tranquillità alquanto sinistra.

Il tunnel raggiunse le mura del castello ed un pesante ariete coperto di ferro venne fatto avanzare dentro di esso mentre un folto numero di guerrieri Ska si radunava alle sue spalle, pronto ad irrompere attraverso il portone abbattuto. Da un punto impreciso, posto in alto nella torre, una massiccia palla di ferro prese a dondolare all'estremità di una catena e colpì il condotto di legno con mira precisa, ad una distanza di una decina di metri dalle mura del castello, spazzando via legname, ariete e guerrieri e scaraventandoli oltre il bordo della sella e giù nella gola: un altro mucchio di legname contorto e di corpi insanguinati andò ad ammassarsi su quello già esistente.

Sulla sommità dell'altura, i comandanti degli Ska rimasero immoti nella luce del tramonto a contemplare la distruzione del loro lavoro. Ci fu poi una pausa nella conduzione dell'assedio, durante la quale gli Skaling si ritirarono in una depressione per sfuggire al costante vento che soffiava da ovest. Aillas si accoccolò con gli altri, la schiena rivolta al vento, osservando in tralice le sagome degli Ska delineate sullo sfondo del cielo.

Per quella notte non ci sarebbero state ulteriori azioni contro Tintzin Fyral e gli Skaling furono condotti giù dalla collina fino al campo, dove vennero nutriti con zuppa di cereali e stoccafisso. I caporali scortarono quindi i loro plotoni ad una latrina scavata nel terreno, perché espletassero i loro bisogni, ed infine li fecero sfilare davanti ad un carro dal quale ciascun prigioniero prelevò una rozza coperta di lana, prima di sistemarsi per terra per dormire.

Aillas dormì del sonno che viene dallo sfinimento fisico, e si destò due ore dopo la mezzanotte: disorientato dal luogo in cui si trovava, si alzò a sedere di scatto, ma subito avvertì un brusco strattone assestato alla catena attaccata al suo collare.

«Fermo li» intimò la voce di Taussig. «È sempre durante la prima notte che i nuovi arrivati tentano di fuggire, ed io conosco tutti i trucchi.»

Aillas si lasciò ricadere sulla coperta e rimase desto ed in ascolto: si udi-

va il vento freddo che soffiava fra le rocce, il mormorio di voci degli Ska e degli addetti ai fuochi, il russare ed i versi che gli Skaling facevano nel sonno. Aillas pensò a Dhrun, forse solo e privo di protezione, forse in preda alla sofferenza o in balia di un pericolo proprio in quello stesso momento; pensò al Mai-non-falla, nascosto sotto il cespuglio di lauro sulla pendice del Tac Tor. Quanto al cavallo, avrebbe presto spezzato la cavezza e se ne sarebbe andato a zonzo in cerca di foraggio. Penso poi al cugino Trewan ed a Casmir, dal cuore di pietra, e provò un violento desiderio di vendetta, tanto che le mani gli si bagnarono del sudore generato da un impeto d'odio... Trascorse una mezz'ora, poi finalmente si riaddormentò.

Qualche tempo prima dell'alba, in quella che è l'ora più cupa della notte, un rombo ed un crollo distante, simili al cadere di un grosso albero, lo destarono per la seconda volta: il giovane rimase disteso ed immobile, ascoltando i richiami che gli Ska si scambiavano fra loro.

All'alba, gli Skaling furono svegliati dal fragore di una campana: cupi ed intorpiditi, gli schiavi riportarono le coperte sul carretto, visitarono la latrina, e, coloro che lo desideravano, si lavarono in un rivoletto d'acqua gelida. La colazione fu uguale alla cena: farina di cereali e stoccafisso, con l'aggiunta di pane e di una tazza di tè alla menta mescolato a pepe e a vino, allo scopo d'incrementare le energie.

Taussig condusse quindi la sua squadra su per l'altura, ed una volta là fu chiaro quale fosse stata la fonte dei rumori uditi prima dell'alba: durante la notte, i difensori del castello avevano fissato una serie di uncini nella porzione di tunnel che ancora rimaneva eretta e poi avevano teso la corda assicurata ai ganci mediante una carrucola. Come risultato, il condotto era stato rovesciato e fatto precipitare nella gola profonda un centinaio di metri. Tutti gli sforzi degli Ska si erano dimostrati vani, e, cosa peggiore, avevano comportato uno spreco di materiali e la perdita delle macchine da guerra, mentre Tintzin Fyral non aveva sofferto alcun danno.

L'attenzione degli Ska non era però concentrata sul tunnel distrutto, bensì su un esercito accampato a circa quattro chilometri ad ovest nella valle: alcuni esploratori di ritorno da un sondaggio delle forze nemiche riferirono che si trattava di quattro battaglioni di truppe ben disciplinate, la Milizia dei Fattori di Ys e di Evander, formata da arcieri, alabardieri a piedi ed a cavallo, cavalieri, fino ad un totale di duemila uomini. Tre chilometri ancora più indietro, la luce del sole mattutino si rifletteva sulle armi e sulle armature di altri armigeri in marcia.

Aillas osservò gli effettivi degli Ska, un contingente non tanto numeroso

quanto gli era parso all'inizio, e che non superava certo i mille uomini.

«Non fare affidamento su una battaglia, ragazzo!» ridacchiò Taussig, notando il suo interesse. «Non nutrire inutili speranze! Loro non combatteranno per la gloria: lo fanno solo quando c'è qualcosa da guadagnare, ma non corrono mai sciocchi rischi, te lo assicuro!»

«Comunque, dovranno cessare l'assedio.»

«Questo lo avevano già deciso. Speravano di cogliere Carfilhiot di sorpresa, ma hanno avuto sfortuna! Lui li ha ingannati con i suoi sporchi trucchi, ma ti assicuro che le cose andranno in modo diverso, la prossima volta! Vedrai!»

«Non ho in mente di essere ancora qui per allora.»

«Ah, questo è quel che dici tu! Sono uno Skaling da diciannove anni, occupo una posizione di responsabilità e fra undici anni avrò la mia pensione. Le mie speranze risiedono dalla parte dei miei interessi.»

«Non credo che tu desideri essere libero» commentò Aillas, fissandolo con disprezzo.

«Suvvia!» Taussig divenne improvvisamente sbrigativo. Queste sono chiacchiere inutili. Ecco il segnale di smontare il campo.

Gli Ska ed i loro Skaling abbandonarono l'altura e si misero in cammino attraverso le brughiere dell'Ulfland Meridionale.

Quella era una terra quale Aillas non aveva mai veduto prima: basse colline ricoperte di ginestre e di erica, vallette dalle quali scendevano piccoli ruscelli, sporgenze rocciose che sfregiavano le alture, boschetti che ombreggiavano le vallate. I contadini fuggivano da tutte le parti alla vista dei soldati vestiti di nero: gran parte del territorio era stata abbandonata, le capanne erano deserte, gli steccati di pietra abbattuti. I castelli sorgevano tutti in postazioni elevate, prova tangibile delle lotte fra i clans e della frequenza delle scorrerie notturne; molti di quegli edifici erano in rovina, e le pietre erano coperte di licheni, ma quelli ancora funzionanti innalzavano il ponte levatoio e si preparavano alla difesa mentre le truppe degli Ska passavano sotto di loro.

Le colline si fecero sempre più alte, coperte di terriccio nero ed inframmezzare da torbiere, mentre le nubi roteavano basse in cielo, si aprivano per un momento per lasciar passare un raggio di sole e si richiudevano altrettanto rapidamente per soffocarne la luminosità. Poche persone abitavano quella regione, fatta eccezione per i piccoli contadini, minatori e fuorilegge.

Aillas marciava senza pensare: conosceva solo le spalle massicce e la te-

sta arruffata dell'uomo che lo procedeva ed il dondolio del tratto di catena che li univa; mangiava dietro comando, dormiva quando glielo ordinavano, non parlava con nessuno, salvo qualche occasionale parola mormorata a Yane che marciava al suo fianco.

La colonna passò a meno di un chilometro di distanza dalla fortificata città di Oaldes, dove Re Oriante teneva da tempo la sua corte, emettendo sonori ordini che raramente venivano obbediti e passando la maggior parte del tempo nei giardini del palazzo fra i suoi conigli domestici. Gli Ska non prestarono la minima attenzione alla città e proseguirono lungo la strada costiera, con l'Atlantico che s'infrangeva sulla riva.

Una pattuglia di Ska si unì alla colonna, portando notizie che filtrarono rapidamente fra gli Skaling: Re Oriante era morto per un attacco di convulsioni, ed il minorato Quilcy gli era succeduto sul trono dell'Ulfland Meridionale. Il ragazzo condivideva la passione del padre per i conigli, e si diceva che non mangiasse altro se non crema di latte, miele e zuppa.

Fu Yane a spiegare ad Aillas perché gli Ska permettessero ad Oriante prima ed ora a Quilcy di regnare indisturbati.

«Non danno alcun fastidio agli Ska, e, dal punto di vista di questi ultimi, Quilcy può continuare a regnare per sempre, fintanto che si occupa soltanto delle sue case di bambole.»

La colonna entrò poi nell'Ulfland Meridionale, il cui confine era contrassegnato unicamente da un pezzo di pietra infisso a lato della strada. I villaggi di pescatori disseminati lungo la strada erano deserti, eccetto che per la presenza di vecchi e donne, dal momento che tutte le persone abili erano fuggite per evitare di essere schiavizzate.

In una cupa mattinata in cui il vento trasportava la spuma salina per un centinaio di metri nell'interno, la colonna superò l'antica torre di segnalazione di Firbolg, costruita per convocare i clans contro le scorrerie dei Danaan, ed entrò quindi nel Litorale, effettivo territorio degli Ska. I villaggi erano adesso completamente deserti, dato che gli abitanti erano stati uccisi, schiavizzati oppure scacciati. A Vax, la colonna si frantumò in svariati gruppi. Alcuni s'imbarcarono per raggiungere Skaghane, qualche altro proseguì lungo la strada costiera in direzione delle cave di granito in cui alcuni Skalings irriducibili avrebbero trascorso il resto della vita a spezzare pietre, ed un altro gruppo, di cui faceva parte la squadra di Taussig, deviò verso l'entroterra per raggiungere Castello Sank, la sede del Duca[23] Lu-

[23] Memorandum: "Re", "principe", "duca", "signore", "barone", "persona comune" sono qui usati in maniera inesatta ed arbitraria per indicare i cor-

halcx e stazione di sosta per le carovane di Skating dirette alla volta di Poëlitetz.

CAPITOLO VENTIDUESIMO

Al Castello Sank, la squadra di Taussig venne assegnata alla segheria. Una poderosa ruota ad acqua, azionando un insieme di meccanismi di ferro, faceva alzare ed abbassare una sega a lama diritta di acciaio temprato, lunga circa due metri e mezzo e che valeva il proprio peso in oro. La sega tagliava tronchi e tavole con una rapidità ed una precisione che Aillas trovava notevoli. Alcuni Skaling dotati di una lunga esperienza in materia controllavano il meccanismo, affilavano con cura i denti della sega, e lavoravano senza alcuna coercizione o supervisione apparente. Il gruppo di Taussig fu assegnato alla baracca dove si stagionava il legno, e dove gli schiavi dovettero continuamente accatastare il legname tagliato.

Nel corso delle settimane, un po' alla volta, Aillas si attirò addosso l'antipatia e l'avversione di Taussig; questi disprezzava l'atteggiamento schifiltoso di Aillas e la sua inclinazione a non lavorare con più energia di quanta fosse strettamente necessaria. Anche Yane godeva dello sfavore di Taussig per il fatto che lo schiavo riusciva ad adempiere alla sua parte di lavoro senza alcuno sforzo apparente, cosa che induceva Taussig a sospettarlo di eludere il lavoro il più possibile, anche se il capo squadra non era in grado di provarlo.

All'inizio Taussig tentò di ragionare con Aillas.

«Ascolta, tu! Ti ho tenuto d'occhio e non mi inganni neppure per un istante! Perché ti dai tante arie, come se fossi un nobile decaduto? Non mi-

---

rispondenti livelli sociali fra gli Ska. Dal punto di vista delle funzioni da espletare, le differenze di rango esistenti fra gli Ska sono particolari, nel senso che solo i titoli di "re", "principe" e "duca" sono ereditari, e che tutti, tranne quello di "re" possono essere acquisiti mediante atti di valore o comunque di notevole rilievo. Di conseguenza, una "persona ordinaria" che avesse ucciso o catturato cinque nemici diventava un "cavaliere", e poi, in base ad altri criteri ben codificati, poteva diventare "barone" e poi "signore", "duca", ed infine "granduca" o "principe". Il re viene eletto in base ai voti dei duchi e la sua dinastia persiste fintanto che esiste una discendenza diretta maschile e cessa quando la discendenza si estingue o viene privata del potere dal voto del conclave dei duchi.

Per una breve esposizione della storia degli Ska, vedi Glossario III.

gliorerai mai le tue condizioni, in questa maniera: lo sai cosa succede a chi ozia e mena il can per l'aia? Viene mandato a lavorare nelle miniere di piombo, e se accorcia il suo periodo di servizio tirando le cuoia, il suo corpo viene mandato alla fabbrica di spade ed il suo sangue usato per indurire l'acciaio. Ti consiglio di farmi vedere un po' più di zelo lavorativo.»

«Gli Ska» replicò Aillas, con la maggiore educazione possibile, «mi hanno catturato contro la mia volontà: hanno distrutto la mia vita e mi hanno arrecato un gran danno: perché mi dovrei affaticare a loro vantaggio?»

«La tua vita è cambiata, questo è vero» ribatté Taussig. «Cerca di adattarti a questo, come fa il resto di noi! Pensa! Trent'anni non sono un tempo troppo lungo! Poi ti manderanno via come un uomo libero e con dieci monete d'oro in tasca, oppure ti daranno una fattoria con una capanna, una donna ed animali. Avrai bambini liberi da schiavitù. Questo non è generoso?»

«In cambio della parte migliore della mia vita?» replicò Aillas, sdegnato, e volse le spalle.

«Forse tu disprezzi il futuro!» esclamò irato Taussig, richiamandolo. «Ma io no! Quando il mio gruppo lavora male, sono io che ne ricevo il demerito, e non voglio che me ne sia attribuito a causa tua!»

E si allontanò zoppicando, il volto arrossato dall'ira.

Due giorni più tardi, Taussig condusse Aillas e Yane in un cortile sul retro del Castello Sank; non disse una sola parola, ma l'agitarsi dei suoi gomiti ed il modo in cui dondolava la testa non presagivano nulla di buono.

Là dove un cancello dava accesso al cortile, Taussig girò su se stesso e diede finalmente libero sfogo alla sua rabbia.

«Stavano cercando un paio di servi per la casa, ed io ho parlato con il cuore in mano riguardo a voi due! Adesso mi sono liberato di entrambi ed Imboden il cameriere è il vostro nuovo padrone. Cercate di usare i vostri metodi provocatori con lui e vedrete cosa vi procureranno!»

Aillas osservò il volto congestionato dall'ira e proteso verso il suo, poi si girò con una scrollata di spalle, mentre Yane rimaneva immobile con un atteggiamento annoiato: non c'era altro da aggiungere.

Taussig chiamò uno sguattero che si trovava dall'altra parte del cortile.

«Chiama Imboden e conducilo qui!» Quindi lanciò ai due schiavi un'occhiata maliziosa da sopra la spalla. «Imboden non vi piacerà: ha la vanità di un pavone e l'anima di un furetto. Le vostre tranquille giornate di ozio sotto il sole sono finite.»

Imboden venne fuori da sotto un portico che dominava il cortile: era un uomo al tramonto dell'età matura, con le spalle strette e le braccia sottili, gambe altrettanto lunghe e magre ed un grosso ventre. Riccioli di capelli scuri gli aderivano al cranio e sembrava non avere faccia, ma solo un ammasso di grossi lineamenti: orecchi lunghi, un grosso naso, occhi neri e rotondi, cerchiati di scuro, una bocca grigia ed imbronciata. L'uomo fece un gesto imperioso in direzione di Taussig, che ruggì di rimando:

«Vieni qui tu! Non metterò piede nel cortile del castello !»

Con un'imprecazione d'impazienza, Imboden scese i gradini del portico ed attraversò il cortile con un passo caratteristico ed impettito che provocò l'ilarità di Taussig.

«Spicciati, vecchio caprone! Non ho tutta la giornata da sprecare!» esclamò il sorvegliante, e, rivolto ad Aillas e Yane, aggiunse: «È per metà uno Ska, il figlio bastardo di una donna celtica: è la peggiore condizione del mondo per uno Skaling, e lui fa in modo che tutti se ne accorgano.»

«Ebbene, che c'è?» domandò Imboden, arrestandosi al cancello.

«Qui ci sono un paio di scimmie di casa per te. Questo è schizzinoso e si lava troppo, mentre quest'altro si crede più saggio del resto di noi, e soprattutto di me. Mantienili in buona salute.»

Imboden squadrò i due schiavi dalla testa ai piedi, quindi puntò un dito in direzione di Aillas.

«Questo ha uno sguardo strano e selvaggio, per essere tanto giovane. È forse malato?»

«Sano come un eroe, di arti e polmoni.»

«Questo» aggiunse Imboden, esaminando Yane, «ha il fisico di un villano. Devo supporre che sia dolce come il miele?»

«È abile e rapido, e cammina altrettanto silenzioso quanto lo spettro di un gatto.»

«D'accordo, mi vanno bene» commentò Imboden, e fece un gesto quasi impercettibile.

«Ciò» spiegò gongolante Taussig ad Aillas e Yane, «significa: "Venite". Oh, come vi divertirete con i suoi gesti, dato che lui è troppo timido per parlare!»

Imboden incenerì Taussig con un'occhiata di rovente disprezzo, poi si volse e si avviò attraverso il cortile con il suo incedere impettito, seguito da Aillas e Yane. Giunto ai gradini di pietra che portavano al portico, Imboden fece un altro gesto appena visibile, non più di un agitarsi di un dito. Dal cancello, Taussig abbaiò:

«Ciò significa che vuole che aspettiate là!» Poi, con un'altra risata sghignazzante, se ne andò.

I minuti trascorsero, ed Aillas cominciò a spazientirsi: un senso di urgenza cominciò a far pressione su di lui, ed il giovane guardò in direzione del cancello e dell'aperta campagna che si stendeva al di là di esso.

«Forse è il momento giusto» mormorò a Yane. «Potrebbe non presentarsene mai uno migliore.»

«Potrebbe non essercene mai uno peggiore» ribatté Yane. «Taussig è in attesa poco oltre, e non c'è nulla che gli piacerebbe di più che vederci tentare la fuga, dal momento che adesso eviterebbe ogni rimprovero.»

«Il cancello... i campi così vicini... è tormentoso.»

«Nel giro di cinque minuti avremmo i cani alle calcagna.»

Sul portico apparve un ometto dal volto triste e con indosso una livrea grigia e gialla: corti calzoni gialli ripiegati sotto il ginocchio su calze nere ed un panciotto grigio su una camicia gialla. Un cappello nero di forma circolare gli nascondeva i capelli, che erano evidentemente tagliati corti.

«Io sono Cyprian. Non ho alcun titolo particolare: chiamatemi capo-schiavo, sovrintendente, intercessore, capo-Skaling... come vi pare. Prenderete ordini da me, ma solo perché io sono l'unico ad avere il privilegio di poter parlare con Imboden. Lui conversa con il siniscalco, che è uno Ska e si chiama Sir Kel. Riceve gli ordini dal Duca Luhalcx, ordini che alla fine vi vengono trasmessi mio tramite. Se per caso aveste un messaggio per il Duca Luhalcx, lo dovreste prima riferire a me. Quali sono i vostri nomi?»

«Io sono Yane.»

«Sembra un nome ulflandese. E tu?»

«Aillas.»

«Aillas. Questo è un nome del sud. Lyonesse?»

«Troicinet.»

«Bene, non ha importanza. L'origine di una persona qui a Sank è come il tipo di carne in una salsiccia, non interessa a nessuno. Venite con me, vi troverò abiti adatti e vi spiegherò le regole di condotta, che, da uomini intelligenti, sono certo conoscete già...» Cyprian sollevò quattro dita ed enumerò: «Primo, obbedire con esattezza agli ordini. Secondo, essere puliti. Terzo, essere invisibili come l'aria. Mai imporsi all'attenzione degli Ska: io credo che loro non vogliano, non possano vedere uno Skaling a meno che questi non faccia qualcosa di notevolmente fastidioso o rumoroso. Quarto, ed ovvio: non tentare la fuga. Una cosa simile mette in agitazione tutti, tranne i cani che si divertono a ridurre gli uomini a pezzi: quelle bestie so-

no capaci di seguire un odore vecchio di un mese, e voi sareste ritrovati.»

«E allora?» domandò Aillas.

«Supponi» replicò Cyprian, con una risata gentile e triste, «di possedere un cavallo e che questo persistesse a fuggire: che cosa ne faresti?»

«Molto dipenderebbe dal tipo di cavallo.»

«Precisamente. Se si trattasse di un cavallo vecchio, zoppo e cattivo, lo uccideresti. Se fosse giovane e forte, non faresti nulla per danneggiare la sua capacità d'azione ma lo affideresti ad un esperto per far spezzare il suo spirito. Se fosse adatto solo a tirare la ruota del mulino, lo accecheresti.»

«Io non farei nulla del genere.»

«In ogni modo, questo è il concetto. Un abile impiegato potrebbe perdere un piede. La cosa migliore che si può dire a proposito degli Ska è che non torturano mai, o molto di rado: quanto più ti rendi utile, tanto meglio ti vanno le cose quando i cani ti inseguono. Ora venite nel dormitorio. Il barbiere vi taglierà i capelli.»

Aillas e Yane seguirono Cyprian lungo un corridoio fresco, che conduceva al dormitorio degli Skaling. Là il barbiere applicò loro sulla testa una ciotola poco profonda e tagliò i capelli a metà della fronte e tutt'intorno al capo; nel lavatoio, i due si misero sotto una doccia e si lavarono con sapone morbido misto a sabbia finissima, poi si rasarono.

Cyprian consegnò infine loro la livrea gialla e grigia.

«Ricordatevi, lo Skaling che meno si fa notare meno incorre nel biasimo. Non Involgetevi mai ad Imboden, che è più altezzoso dello stesso Duca Luhalcx. Lady Chraio è una donna gentile di carattere mite e che insiste perché gli Skaling vengano nutriti bene. Lord Alvicx, il figlio maggiore, è stravagante ed imprevedibile, e Lady Tatzel, la figlia, è di bell'aspetto, ma facilmente irritabile. Tuttavia, non è sarcastica e non causa gravi difficoltà. Fintanto che vi muoverete in silenzio e non girerete la testa per guardarvi in giro, sarete come invisibili per tutti loro. Per qualche tempo, dovrete lavare i pavimenti: è così che cominciamo tutti.»

Aillas aveva visto in passato molti bei palazzi e ricchi manieri, ma a Castello Sank c'era un'austera magnificenza che lo impressionò e che non riuscì a comprendere del tutto. Non scoprì né gallerie né passeggiate; le camere comunicavano fra loro per mezzo di passaggi brevi e spesso contorti. Gli alti soffitti tendevano a perdersi nell'ombra e creavano così l'impressione dell'esistenza di uno spazio misterioso. Le finestre, piccole e strette, perforavano le pareti ad intervalli irregolari ed i loro pannelli di vetro colo-

rato tingevano la luce di velate sfumature ambra ed azzurre. Non tutte le stanze avevano funzioni chiare agli occhi di Aillas, e né il Duca Luhalcx, né Lady Chraio né i figli Alvicx e Tatzel agivano in base ai criteri che il giovane era in grado di capire. Ognuno si muoveva per il cupo castello come se questo fosse una sorta di palcoscenico su cui recitava una sola persona; tutti parlavano con voce sommessa, e di frequente lo facevano servendosi dello Skalrad, una lingua ancora più antica della storia dell'umanità. Ridevano di rado, e la loro sola forma di umorismo sembrava essere una tranquilla ironia, oppure limpidi sottintesi. Ogni diversa personalità era come una cittadella, ed ogni persona sembrava spesso immersa in uno stato di profonda riflessione oppure sommersa da un flusso di idee interiori molto più interessanti di qualsiasi conversazione. Occasionalmente, qualcuno mostrava un'improvvisa intuizione o stravaganza di comportamento, che veniva però soppressa non appena si manifestava. Aillas, per quanto mai a lungo distratto dalle proprie preoccupazioni, non poté fare a meno di sentirsi sempre più affascinato dalla gente che abitava Castello Sank: in qualità di schiavo, il giovane era altrettanto irrilevante quanto una porta, e ne approfittava per studiare di nascosto gli abitanti del castello mentre essi vivevano la loro vita.

In ogni momento, il Duca Luhalcx, i suoi familiari ed i loro associati indossavano costumi formali ed estremamente sofisticati, che cambiavano parecchie volte al giorno in aderenza alle diverse occasioni. I vari costumi ed i loro accessori avevano un notevole significato simbolico, noto però solo agli Ska, ed in svariate circostanze, Aillas udì fare affascinanti riferimenti alla cosa, che trovò però incomprensibili. Sia in pubblico che in privato, i membri della famiglia usavano fra loro le stesse maniere formali che avrebbero potuto usare nei confronti di uno sconosciuto, e se pure esisteva un qualche legame di affetto all'interno della famiglia, esso si manifestava mediante segnali troppo sottili per poter essere percepiti da Aillas.

Il Duca Luhalcx, alto, magro, dai lineamenti duri e con occhi verdi come il mare, si muoveva con dignità decisa e spontanea, al tempo stesso rilassata e precisa, che Aillas non vide mai alterarsi: era come se avesse un'adeguata reazione per ogni circostanza che si potesse presentare. Il Duca era il 127° della sua casata, e, nella "Camera degli Antichi Onori"[24] esponeva maschere cerimoniali intagliate in Norvegia molto tempo prima dell'invasione da parte degli Ur-Goti. Lady Chraio, alta e snella, sembrava quasi

[24] Ovviamente, l'espressione "Camera degli Antichi Onori" non è altro che una traduzione approssimativa.

innaturalmente remota: anche quando erano presenti le mogli di altri dignitari in visita, Aillas la vide spesso isolata al suo telaio oppure intenta ad intagliare oggetti in legno. Portava i lisci capelli neri secondo uno stile decisamente ortodosso, tagliati all'altezza della mascella tutt'intorno al capo e più corti sulla fronte.

Lady Tatzel, di circa sedici anni, era snella e rigida, con seni piccoli ed alti, fianchi stretti come quelli di un ragazzo ed una particolare energia che sembrava farla sollevare da terra quando camminava. La sua andatura era particolarmente affascinante, talvolta con la testa ripiegata da un lato ed un sorriso che le tremolava sulle labbra per un qualche privato pensiero divertente, noto a lei sola. Portava i capelli come sua madre e la maggior parte delle donne Ska, tagliati dritti sulla fronte ed al di sotto degli orecchi; i suoi lineamenti erano irregolari in modo attraente, la sua personalità vivace e schietta. Suo fratello, Lord Alvicx, che aveva all'incirca la stessa età di Aillas, era il membro più irrequieto ed agitato di tutta la famiglia. Aveva un comportamento ostentato e parlava con maggior enfasi degli altri. Stando a Cyprian, aveva combattuto con valore una dozzina di battaglie e poteva di diritto pretendere il rango di cavaliere in base al numero di nemici abbattuti.

I doveri assegnati ad Aillas erano servili: doveva pulire i caminetti, lavare i pavimenti, lucidare le lampade di bronzo e riempirle d'olio, lavoro che gli concedeva l'accesso alla maggior parte dei locali del castello, fatta eccezione per le camere da letto. Il giovane lavorava con sufficiente precisione da soddisfare Cyprian e riuscì a comportarsi in modo abbastanza insignificante da evitare di essere notato da Imboden, mentre utilizzava tutti i momenti di veglia per progettare un piano di fuga.

Cyprian sembrava leggergli nella mente.

«I cani, i cani, quei terribili cani! Appartengono ad una razza nota solo agli Ska, e, una volta lanciati su una traccia, non cedono mai. È vero che talvolta è accaduto che qualche Skaling sia riuscito a fuggire, magari con l'aiuto di un congegno magico, ma alle volte anche gli Ska ricorrono alla magia, e lo Skaling fuggitivo viene ripreso.»

«Credevo che gli Ska ignorassero la magia.»

«Chi può saperlo?» ribatté Cyprian, protendendo le braccia ed allargando le dita. «La magia è una cosa che va decisamente al di là della mia comprensione. Forse gli Ska ricordano la magia dal loro passato. Quel che è certo è che non ci sono molti maghi Ska, almeno per quel che ne so.»

«Non riesco a credere che sprechino tempo nel tentare di riprendere gli

schiavi fuggiaschi.»

«E puoi anche aver ragione. Perché se ne dovrebbero occupare? Per ogni schiavo fuggito ne ricatturano altri cento, non con la magia, ma con i cani.»

«Nessun fuggitivo ha mai rubato un cavallo?»

«È stato tentato, ma senza grande successo. I cavalli degli Ska obbediscono solo ai comandi degli Ska. Quando una persona del Dahaut o dell'Ulfland tenta di cavalcarli non si muovono, oppure indietreggiano e si acquattano a terra, oppure si mettono a correre in cerchio o disarcionano il cavaliere. Pensavi di usare un cavallo degli Ska per una rapida fuga: è questo quel che hai in mente, vero?»

«Non ho in mente nulla» replicò piuttosto seccamente Aillas.

«Per me era come un'ossessione... all'inizio» sorrise malinconico Cyprian. «Poi gli anni sono trascorsi ed il desiderio si è attenuato, e adesso so che non sarò mai nulla di diverso da quel che sono ora, fino a che i trent'anni non saranno trascorsi.»

«Che mi dici di Imboden? Lui non è stato schiavo per trent'anni?»

«Il suo termine è scaduto dieci anni fa. Di fronte a noi, Imboden si atteggia a Ska e ad uomo libero, mentre gli Ska lo considerano una sorta di Skaling di casta elevata. È un uomo solo ed amareggiato, ed i suoi problemi lo hanno reso un po' strano.»

Una sera, mentre Aillas e Yane stavano cenando a base di pane e zuppa, il giovane accennò all'insistente preoccupazione di Cyprian riguardo ad una sua eventuale fuga.

«Ogni volta che parlo con lui l'argomento sembra saltare fuori.»

«È un'abitudine che ho già notato altrove» replicò Yane con un grugnito di amaro divertimento.

«Forse è solo un malinconico sogno ad occhi aperti o qualcosa di simile.»

«Può darsi. Tuttavia, se io progettassi di abbandonare in fretta Castello Sank non ne informerei di sicuro Cyprian.»

«Fare una cosa del genere mi sembrerebbe una cortesia senza scopo. Specialmente adesso che so come fare ad abbandonare il castello nonostante i cavalli, i cani e Cyprian.»

«Questa è un'informazione preziosa.» Yane gli lanciò un'occhiata in tralice. «Hai in mente di dividerla con me?»

«A suo tempo. C'è qualche fiume che scorre nelle vicinanze?»

«Ce n'è uno solo di rilievo: il Fiume Malkish, circa quattro chilometri a

sud di qui. I fuggitivi puntano sempre verso il fiume, ma restano intrappolati: se tentano di scendere galleggiando verso il mare affogano nelle cateratte, mentre se lo risalgono a guado i cani frugano tutte e due le rive fino a ritrovare la pista. Il fiume è un falso alleato, e gli Ska lo sanno meglio di noi.»

Aillas annuì e non aggiunse altro. Da quel momento, nelle conversazioni con Cyprian parlò di fuga soltanto da un punto di vista teorico, e ben presto l'uomo perse ogni interesse all'argomento.

Fino all'età di undici o dodici anni, le ragazze Ska avevano l'aspetto di ragazzi e si comportavano come tali, ma, dopo quell'età, finivano inevitabilmente per modificarsi nella maniera più adeguata. Giovani e fanciulle si mescolavano liberamente, controllati dal formalismo che regolava ogni comportamento degli Ska e che si rivelava altrettanto efficace quanto un accompagnatore.

A Castello Sank, nei pomeriggi di sole, i giovani si riunivano nella terrazza giardino sul lato meridionale del castello, dove, a seconda dell'inclinazione, potevano giocare a scacchi, mangiare melagrane, stuzzicarsi a vicenda in quel loro modo manierato che le altre razze trovavano insulso, oppure stare a guardare mentre uno di loro sfidava quel perverso congegno inventato per addestrare gli spadaccini, in modo che potessero imparare ad essere abili e precisi, e che assestava agli sfidanti goffi o lenti un colpo abbastanza pesante se il soggetto in questione non riusciva a colpire un piccolo bersaglio ondeggiante.

Lord Alvicx, che era orgoglioso della propria abilità di spadaccino, si considerava un esperto nel gioco di evitare il colpo del congegno, ed era sempre disposto a dimostrare la propria abilità, specialmente quando Lady Tatzel conduceva le sue amiche sulla terrazza.

Per maggiormente valorizzare la propria grazia ed agilità, il giovane aveva sviluppato uno stile d'attacco saltellante ed abbellito da svolazzi della spada ed antichi gridi di guerra Ska.

In uno di quei pomeriggi, due amici di Alvicx erano già stati sconfitti dalla macchina, ed in cambio della loro fatica avevano ottenuto solo due teste dolenti. Scuotendo il capo con ironica commiserazione, Lord Alvicx prese una spada da un tavolo ed aggredì il congegno emettendo una serie di grida gutturali, balzando avanti e indietro, schivando ed affondando, deridendo la macchina.

«Oh, demone roteante! Colpiscimi, vuoi? Che ne dici di questo? E di

quest'altro? Oh, che traditore! Un'altra volta! Affondo e indietreggio! Mentre balzava indietro, il giovane rovesciò un'urna di marmo che andò a frantumarsi sulle pietre del pavimento.»

«Bel colpo, Alvicx!» gridò Lady Tatzel. «Con il tuo temibile posteriore hai distrutto la tua vittima!»

Le sue amiche distolsero lo sguardo e fissarono il cielo con quel leggero sorriso che gli Ska usavano al posto della risata.

Sir Kel, il siniscalco, notando il danno, ne informò Imboden, il quale riferì l'ordine a Cyprian. Questi inviò subito Aillas a rimuovere i frammenti dell'urna, ed il giovane trasportò una piccola carriola sulla terrazza, vi caricò i frammenti dell'urna e raccolse poi la polvere con uno scopino ed un paletta.

Alvicx aveva nel frattempo aggredito il congegno con rinnovata energia, e così finì per inciampare nella carriola e cadere in mezzo ai frammenti ed alla polvere. Nel rialzarsi, assestò un calcio nel posteriore ad Aillas, che si era inginocchiato per meglio raccogliere gli ultimi frammenti e la polvere residua.

Per un secondo, Aillas rimase rigido ed immoto, poi ogni freno si dissolse, e, alzatosi in piedi, il giovane spinse Alvicx contro il congegno, cosa che lo azionò e fece sì che il braccio imbottito colpisse lo Ska su un Iato del volto. Alvicx agitò la spada in cerchio.

«Villano!» esclamo, e fece un affondo in direzione di Aillas il quale, schivato il colpo, afferrò una spada da un tavolo vicino e se ne servì per deviare la seconda stoccata di Alvicx e per contrattaccare poi con tale ferocia da costringere il giovane Ska ad indietreggiare sulla terrazza. Era una situazione che non aveva precedenti: come poteva uno Skaling essere in grado di battere il superbo ed abilissimo Alvicx? I due avversari si mossero per la terrazza, con Alvicx che tentava di contrattaccare ma veniva costretto sulla difensiva dall'abilità del suo opponente. Lo Ska tentò un affondo, ma Aillas deviò da un lato la sua lama e lo costrinse contro la balaustra, la punta della propria spada premuta contro la gola dell'avversario.

«Se questo fosse stato un campo di battaglia, ti avrei potuto uccidere... facilmente» disse Aillas, con voce tesa per l'emozione. «Sii grato che ho solo scherzato con te.»

Allontanata la spada, la depose di nuovo sul tavolo, e, osservando il gruppo dei presenti, incontrò lo sguardo di Lady Tatzel: per un momento, i loro occhi si fissarono, poi Aillas si volse, e, raddrizzata la carriola, ricominciò a caricarvi sopra i pezzi di marmo.

Alvicx lo osservò per qualche tempo, riflettendo, poi prese la sua decisione e fece un cenno ad una guardia Ska.

«Porta questo cane dietro le stalle ed uccidilo.»

«Questo comando, Lord Alvicx» intervenne il Duca Luhalcx dall'alto di una balconata sovrastante la terrazza, «non ti fa onore e macchia tanto l'onore della nostra casa che la giustizia della nostra razza. Suggerisco che tu lo ritiri.»

Alvicx fissò suo padre, poi si volse lentamente e parlò con voce inespressiva:

«Guardie, ignorate il mio ordine.»

S'inchinò quindi alla sorella ed agli svariati ospiti che avevano assistito alla scena raggelati ed affascinati e lasciò la terrazza. Aillas tornò alla carriola e finì di caricarla mentre Lady Tatzel e le sue amiche iniziavano una sommessa conversazione, osservandolo con la coda dell'occhio. Il giovane non prestò però loro attenzione, e, spazzata via la polvere dalle pietre del pavimento, si allontanò spingendo la carriola.

Cyprian espresse la propria opinione sull'accaduto con un'unica triste smorfia di rimprovero, ed a cena sedette ostentatamente da solo, il volto girato verso la porta.

«È vero che hai trafitto Alvicx con la sua stessa spada?» chiese Yane ad Aillas, con voce bassa.

«Affatto! Ho duellato con lui per qualche istante e l'ho sfiorato con la punta della mia spada. Non è stata una gran cosa.»

«Non per te, ma per Alvicx è una vergogna e tu ne soffrirai le conseguenze.»

«In che modo?»

«Non lo ha ancora deciso» replicò Yane, con una risata.

CAPITOLO VENTITREESIMO

Il corridoio principale del Castello Sank si estendeva da un salotto formale situato nell'ala occidentale fino ad una camera riservata alle dame in visita e collocata nell'ala orientale. Lungo il corridoio si aprivano svariate porte che davano accesso a diversi corridoi e camere, compreso il Museo, nel quale erano raccolti curiosità, onorificenze guadagnate dal clan, trofei di battaglia e di combattimenti per mare, oggetti sacri. Su una serie di scaffali erano disposti libri rilegati in cuoio e fasci di tavole di legno di faggio,

mentre un'ampia parete ospitava ritratti di antenati intagliati in pannelli di betulla imbiancata per mezzo di un ago rovente. I ritratti ottenuti con quella tecnica non si alteravano mai, cosicché l'immagine di un capitano vissuto subito dopo l'era glaciale presentava lineamenti altrettanto precisi e netti quanto quella del Duca Luhalcx, intagliata appena cinque anni prima.

Alcune nicchie scavate ai lati dell'entrata ospitavano due sfingi ricavate da blocchi di diorite nera: erano i Tronen, i feticci della casata, ed una volta la settimana Aillas li doveva lavare usando acqua calda mista a succo di asclepidacea.

Verso metà mattina, Aillas lavò ancora una volta i Tronen e li asciugò con un tessuto morbido. Guardando verso il corridoio, vide avvicinarsi Lady Tatzel, snella come un fuscello in un abito verde scuro. I capelli neri sobbalzavano ai lati del pallido volto pensoso della ragazza, che superò Aillas senza prestargli attenzione, lasciando dietro di sé una vaga scia di profumo di fiori che faceva pensare ad un prato umido in una Norvegia primitiva."

Qualche momento più tardi, la ragazza tornò dopo aver assolto la sua commissione: superato Aillas si arrestò, poi indietreggiò e si fermò a studiarlo in ogni dettaglio.

Aillas sollevò brevemente lo sguardo, si accigliò e riprese il lavoro.

Soddisfatta la propria curiosità, Tatzel si girò per andarsene, ma prima si rivolse ad Aillas con voce estremamente limpida.

«Considerati i tuoi capelli castani, propenderei a ritenerti un celio, ma sembri meno rozzo di quella razza.»

«Sono del Troicinet» replicò Aillas, lanciandole un'altra occhiata.

«Troicinese, Celtico» aggiunse Tatzel, esitando ancora, «qualsiasi cosa tu possa essere, smettila con il tuo comportamento selvaggio: gli schiavi intrattabili vengono castrati.»

Oltraggiato, Aillas smise il suo lavoro e si alzò lentamente in piedi, traendo un profondo respiro in modo da riuscire a parlare con voce controllata.

«Io non sono uno schiavo, sono un nobiluomo del Troicinet tenuto prigioniero da una banda di fuorilegge.»

Gli angoli della bocca di Tatzel si abbassarono e la ragazza si volse per andarsene, ma esitò ancora una volta.

«Il mondo ci ha insegnato ad essere feroci, altrimenti saremmo ancora in Norvegia. Se fossi uno Ska, anche tu considereresti tutti gli altri nemici o schiavi: non esistono altri tipi di persone. Così deve essere, e tu ti devi sot-

tomettere.»

«Guardami» ribatté Aillas. «Ti sembro una persona che si sottomette?»

«Lo hai già fatto.»

«Mi sottometto ora, in modo da poter più tardi guidare un esercito del Troicinet ed abbattere Castello Sank pietra su pietra: allora ragionerai in base ad una logica differente.»

Tatzel rise, gettando indietro il capo, e si avviò lungo il corridoio.

Poco dopo, Aillas s'incontrò con Yane in un magazzino.

«Castello Sank sta diventando opprimente» spiegò Aillas all'amico. «Sarò castrato a meno che non migliori il mio comportamento.»

«Ed Alvicx starà già affilando il coltello.»

«In questo caso, è tempo che ce ne andiamo.»

«Qualsiasi momento sarebbe buono» commentò Yane, guardando da sopra la spalla per accertarsi che fossero soli, «se non fosse per i cani.»

«I cani possono essere ingannati. Il problema vero è come sfuggire a Cyprian per il tempo necessario a raggiungere il fiume.»

«I cani non si lasceranno ingannare dal fiume.»

«Se posso fuggire dal castello, posso anche sfuggire ai cani.»

«Lasciami riflettere sul problema» concluse Yane, massaggiandosi il mento.

«C'è un modo per abbandonare il castello» comunicò Yane a cena, «ma dovremo portare con noi un altro uomo.»

«Chi sarebbe?»

«Il suo nome è Cargus. Lavora come sottocuoco in cucina.»

«È fidato?»

«Né più né meno di me e di te. Che mi dici dei cani?»

«Ci servirà per mezz'ora l'uso della baracca del carpentiere.»

«La baracca è vuota a mezzogiorno. Ecco Cyprian: naso nella zuppa.»

Cargus era solo di un paio di centimetri più alto di Yane, ma, mentre Yane aveva un corpo magro e un po' sbilenco a causa delle ossa distorte, Cargus era di struttura massiccia e muscolosa, e la circonferenza del suo collo era anche maggiore di quella delle braccia possenti. I capelli neri erano tagliati corti, e piccoli occhi scuri brillavano sotto due pesanti e nere sopracciglia. Nel cortile della cucina, l'uomo spiegò ad Aillas e Yane:

«Ho raccolto un quarto di chilo di un fungo chiamato ammazza-lupi: quel fungo avvelena, ma raramente uccide. Questa sera lo mescolerò alla zuppa ed ai piatti speziati per la tavola dei signori. Le pance gorgoglieran-

no dappertutto, stanotte, a Castello Sank, e si darà poi la colpa alla carne andata a male.»

«Se tu potessi avvelenare anche i cani» borbottò Yane, «ce ne potremmo andare in tutta tranquillità.»

«Un bel pensierino, ma io non ho accesso ai canili.»

A cena, Yane ed Aillas mangiarono soltanto pane e cavoli, ed osservarono con soddisfazione Cyprian mentre questi svuotava due ciotole di zuppa.

Il mattino successivo, come Cargus aveva predetto, l'intera popolazione del castello era in preda ai dolori di stomaco, accompagnati da brividi, nausea, febbre, allucinazioni e fischi di orecchi.

Cargus si recò da Cyprian, che se ne stava disteso con la testa appoggiata al tavolo, tremando incontrollabilmente, e gli gridò, con voce aspra!

«Devi fare qualcosa! Gli sguatteri si rifiutano di muoversi e di svuotarmi i bidoni della spazzatura.»

«Svuotali da te!» gemette Cyprian. «Non mi posso occupare di simili sciocchezze: il destino incombe su di me!»

«Io sono un cuoco, non uno sguattero. Venite qui, voi due!» gridò Cargus a Yane ed Aillas. «Almeno, voi potete camminare! Svuotatemi i bidoni e non fate storie!»

«Mai!» gemette Yane. «Svuotali da te!»

«I miei bidoni vanno puliti!» Cargus si rivolse ancora a Cyprian. «Da' un ordine, altrimenti sarò obbligato a far uscire Imboden dalla sua tana!»

«Andate, voi due.» Cyprian agitò debolmente la mano in direzione di Yane ed Aillas. «Svuotate i bidoni di questo demonio, anche a costo di farlo strisciando.»

Aillas, Yane e Cargus trasportarono i bidoni fino al deposito delle immondizie e prelevarono gli involti che avevano in precedenza lasciato là, poi si avviarono di corsa verso la campagna, mantenendosi al riparo del sottobosco e degli alberi.

Mezzo miglio ad est del castello, i tre fuggiaschi superarono il crinale di una collina, e, non avendo più da temere di poter essere visti, si diressero di buon passo verso sudest, aggirando la segheria. Corsero fino a rimanere senza fiato, poi camminarono, quindi corsero ancora e nel giro di un'ora raggiunsero il Fiume Malkish.

In quel punto, l'acqua del fiume scorreva bassa su un ampio letto; più a monte scendeva ruggendo dalle cime per ripide gole e più a valle attraversava schiumando una serie di strette gole in cui molti Skaling fuggitivi erano stati uccisi dalle rocce aguzze. Senza la minima esitazione, Aillas,

Yane e Cargus entrarono nell'acqua ed attraversarono il fiume a guado, anche se esso arrivava di frequente fino all'altezza del petto, tenendo gli involti in alto sul capo. Quando si avvicinarono alla sponda opposta, si arrestarono per esaminarne la riva.

Non trovando subito quel che serviva ai loro scopi, proseguirono verso monte, lungo il fiume, fino a che raggiunsero una spiaggetta di ghiaia alle spalle della quale si stendeva un basso pendio erboso. A questo punto, i tre estrassero dagli involti gli oggetti che Aillas e Yane avevano fabbricato nella baracca del carpentiere: coppie di trampoli, con imbottiture di paglia saldamente assicurate alle estremità.

Prima di uscire dall'acqua, i tre uomini montarono sui trampoli e raggiunsero la riva cercando di smuovere la ghiaia il meno possibile, risalendo poi l'altura senza che le estremità imbottite dei trampoli lasciassero traccia alcuna o una scia di odore che potesse indirizzare i cani.

I fuggiaschi procedettero sui trampoli per un'ora intera, quindi, incrociato un ruscelletto, vi entrarono e scesero dai trampoli per riposare un po'; ma ben presto rimontarono sugli attrezzi nel timore che gli inseguitori, non riuscendo a trovare una traccia immediata sulle rive del fiume, allargassero le ricerche in una serie di cerchi sempre più ampi.

Per un'altra ora i tre proseguirono sui trampoli, risalendo un graduale pendio che attraversava una rada foresta di pini stentati e dal suolo cosparso di fine terriccio rossastro. Quel terreno non era adatto alla coltivazione, ed i pochi contadini che un tempo erano soliti raccogliere la resina per fare la trementina o pascolare maiali, erano fuggiti dinnanzi agli Ska, per cui i fuggiaschi viaggiarono indisturbati, cosa che li soddisfece in pieno.

Raggiunto un altro corso d'acqua, smontarono dai trampoli e sedettero per riposare su una sporgenza di roccia, bevendo un po' d'acqua e mangiando pane e formaggio prelevati dai fagotti. Soffermandosi ad ascoltare, non udirono alcun lontano abbaiare di cani, ma avevano percorso una notevole distanza e non si aspettavano di udire qualcosa, tanto più che probabilmente la loro assenza non era stata ancora notata. I tre si congratularono con se stessi al pensiero di avere forse il vantaggio di un'intera giornata su qualsiasi inseguitore.

Abbandonati i trampoli, risalirono il fiumiciattolo verso est, e dopo qualche tempo si addentrarono in una zona montagnosa dallo strano aspetto, dove antichi pinnacoli e creste di corrosa roccia nera dominavano vallate un tempo coltivate ma ora deserte. Per un breve tratto, seguirono anche una vecchia strada che li condusse fino alle rovine di un antico fortilizio.

Pochi chilometri più oltre, il territorio si fece di nuovo selvaggio e si trasformò in una distesa di collinosa brughiera. Gioendo per la loro libertà sotto l'alto cielo azzurro, i fuggiaschi si diressero verso il nebbioso orizzonte orientale.

Non erano però soli nella brughiera: da una valletta situata mezzo chilometro verso sud uscì al galoppo una truppa di guerrieri Ska con quattro vessilli ondeggianti al vento, che circondò i fuggitivi.

Il comandante del gruppo, un barone in armatura nera, dal volto severo, indirizzò ai tre uomini una sola occhiata e neppure una parola, poi alcune corde vennero assicurate ai collari degli schiavi ed i tre Skaling furono condotti verso nord.

Più tardi, durante quella stessa giornata, il drappello incontrò un convoglio carico di vettovaglie di ogni sorta, dietro il quale marciavano quaranta uomini legati uno all'altro mediante corde assicurate intorno al collo. Aillas, Yane e Cargus furono aggiunti a quella colonna e così costretti contro la loro volontà a seguire la carovana diretta a nord. Dopo qualche tempo, il convoglio raggiunse il Dahaut ed arrivò a Poëlitetz, l'immensa fortezza che proteggeva il bastione centrale del Teach tac Teach e dominava la Piana delle Ombre.

CAPITOLO VENTIQUATTRESIMO

Là dove il Dahaut confinava con l'Ulfland Settentrionale, una scarpata lunga quasi 130 chilometri e che costituiva il versante anteriore del Teach tac Teach, dominava la Piana delle Ombre, ed in un luogo chiamato Poëlitetz, il fiume Tamsour, che scendeva dalle vette innevate del Monte Agon, apriva una gola che permetteva un facile accesso nel Dahaut dalle brughiere dell'Ulfland Settentrionale. Poëlitetz era stato fortificato fin da quando gli uomini avevano per la prima volta combattuto una guerra sulle Isole Elder, e chiunque ne avesse il controllo era in grado di garantire la pace nel lontano Dahaut. Gli Ska, dopo aver occupato Poëlitetz, avevano dato inizio ad una serie di grandiosi lavori allo scopo di proteggere la fortezza anche da ovest oltre che da est, in modo da renderla del tutto inespugnabile. Avevano chiuso la gola con mura di pietra spesse nove metri, lasciando un passaggio largo tre metri circa ed alto tre e controllato da una successione di cancelli di ferro. Adesso la fortezza e la scarpata presentavano un'unica ed impervia facciata in direzione della Piana delle Ombre.

Per meglio esplorare la Piana, gli Ska avevano dato inizio allo scavo di

una galleria che passava sotto una collinetta cosparsa di querce nane e distante circa ottocento metri dalla base della scarpata; quel tunnel era un progetto custodito con la massima segretezza e di cui erano al corrente solo pochi Ska di alto rango e gli operai addetti agli scavi, tutti Skaling di Categoria Sei: gli Intrattabili.

Non appena arrivati a Poëlitetz, Aillas, Yane e Cargus furono sottoposti ad un formale interrogatorio, poi, invece di essere battuti o mutilali, come si aspettavano che accadesse, vennero condotti ad una serie di baracche speciali, dove un gruppo di quaranta Skaling era tenuto in isolamento: il gruppo addetto allo scavo della galleria. Quegli uomini lavoravano in turni di dieci ore e mezza, alternati con periodi di riposo di tre ore e mezza, e, quando stavano nelle baracche erano sorvegliati da una squadra di soldati Ska selezionati e non avevano il permesso di contattare nessun'altra persona presente a Poëlitetz. Tutti quegli Skaling erano perfettamente consci del fatto di appartenere ad una sorta di squadra della morte e che sarebbero stati uccisi non appena i lavori fossero terminati.

Con la prospettiva della morte incombente dinnanzi a sé, nessuno di loro lavorava con particolare fretta, situazione, questa, che gli Ska trovavano più facile accettare che non alterare, per cui permettevano che il lavoro procedesse all'andatura tenuta dagli schiavi, fintanto che si registravano ragionevoli progressi. A ciascuno Skaling era assegnato un compito preciso, e la routine di ogni giornata era identica alle precedenti; la galleria, a quattro metri e mezzo al di sotto del suolo, veniva ricavata in un terreno fatto di ghiaia e fango compresso, e quattro degli uomini di turno scavavano con picconi e zappe mentre altri tre raccoglievano il materiale di scavo con alcune carriole e lo trasportavano fino all'ingresso della galleria. Qui il contenuto delle carriole veniva rovesciato in carrelli issati mediante una gru e svuotati su un carro per poi essere di nuovo calati nel pozzo della galleria. Un mantice azionato da buoi che facevano girare una ruota soffiava aria nel tunnel attraverso un tubo di cuoio che arrivava all'ingresso della galleria le cui pareti e il cui soffitto venivano inoltre puntellati con travi di legno di cedro a mano a mano che il lavoro procedeva.

Ogni due o tre giorni, alcuni ingegneri Ska stendevano un paio di cordoni con l'ausilio dei quali determinavano la direzione in cui il tunnel doveva procedere e misuravano l'inclinazione orizzontale con l'ausilio di una livella ad acqua.[25]

---

[25] La livella ad acqua si presentava in varie forme. Gli Ska usavano un paio di recipienti di legno lunghi sei metri e con una sezione di dieci cen-

Gli Skaling erano diretti da un sovrintendente Ska affiancato da un paio di soldati che avevano il compito di mantenere la disciplina nel caso che questo si rendesse necessario. Il sovrintendente e le guardie tendevano però a rimanere vicino all'estremità aperta della galleria, dove l'aria era fresca e pulita; prendendo nota della rapidità con cui i carretti venivano riempiti di materiale di scavo, il sovrintendente era in grado di fare il vigore con cui gli Skaling eseguivano il loro lavoro, e, se il lavoro procedeva bene, gli schiavi mangiavano bene e ricevevano vino, mentre se rallentavano oppure oziavano, le razioni venivano ridotte di conseguenza.

Due erano le squadre che lavoravano nel tunnel, una da mezzogiorno a mezzanotte ed una da mezzanotte a mezzogiorno, e non si poteva stabilire quale dei due turni fosse preferibile, dal momento che gli Skaling addetti agli scavi non vedevano mai il sole e sapevano che non l'avrebbero rivisto mai più.

Aillas, Cargus e Yane furono assegnati al turno da mezzogiorno a mezzanotte, e cominciarono subito a considerare la possibilità di fuga. Qui, la prospettiva era ancora più scoraggiante che non a Castello Sank, perché porte sbarrate e guardie sospettose li tenevano confinati quando non lavoravano e durante il turno erano rinchiusi in una sorta di tubo dall'uscita sigillata.

Tuttavia, dopo due soli giorni di lavoro, Aillas annunciò a Cargus e Yane:

«Possiamo fuggire: la cosa è fattibile.»

«Sei più percettivo di me» commentò Yane.

«Ed anche di me» rincarò Cargus.

«C'è una sola difficoltà: avremo bisogno della cooperazione dell'intero turno di scavo, quindi la domanda che si pone è questa: gli altri possono essere ormai tanto abietti da arrivare a tradirci?»

«E che scopo ci sarebbe? Ognuno di noi vede già il proprio spettro danzargli dinnanzi.»

«Ci sono persone che tradiscono per natura e che godono nel perpetrare il tradimento.»

---

timetri quadrati. L'acqua contenuta nei recipienti era perfettamente orizzontale ed un galleggiante a ciascuna estremità permetteva di collocare il recipiente in posizione perfettamente orizzontale. Spostando i due recipienti in successione, la desiderata linea orizzontale poteva essere estesa quanto si voleva, con un'accuratezza limitata solo dalla pazienza dell'ingegnere addetto al lavoro.

Accoccolati contro la parete della stanza in cui trascorrevano le ore di riposo, i tre uomini esaminarono uno alla volta i loro compagni di schiavitù, ed infine Cargus disse:

«Se divideremo fra tutti la prospettiva della fuga, non ci sarà alcun tradimento.»

«Dobbiamo comunque partire da questo presupposto» commentò Yane, «dato che non abbiamo altra scelta.»

Gli uomini che lavoravano in quel turno erano quattordici, con l'aggiunta di altri sei i cui compiti non comportavano però la discesa nel cunicolo, e quei quattordici uomini si vincolarono in un disperato patto e diedero subito inizio all'operazione.

Il tunnel si era ormai spinto di duecento metri circa verso est nel sottosuolo della pianura, e rimanevano da scavare solo altri duecento metri circa, attraverso uno strato di ghiaia intervallata talvolta inesplicabilmente da massi duri come ferro, di arenaria azzurra, che raggiungevano anche il metro di diametro. Fatta eccezione per quei blocchi di arenaria, il terreno cedeva con facilità al piccone, e la superficie di scavo avanzava di circa tre o quattro metri ogni giorno. Un paio di carpentieri provvedevano ad installare i sostegni di legno a mano a mano che lo scavo procedeva, ed essi lasciarono ora parecchi di quei pali un po' lenti, in modo che potessero essere spostati da un lato; nell'apertura così ottenuta, alcuni membri del gruppo si misero a scavare un condotto laterale, che saliva verso la superficie. La terra risultante da questo scavo veniva messa nelle carriole, scaricata sui vagoncini e trasportata sulla superficie proprio come il resto del materiale di scavo. Chiudendo parzialmente due uomini dentro il condotto laterale, con gli altri che lavoravano con un po' più di lena, gli uomini della squadra riuscirono a non far notare alcun rallentamento nei lavori. C'era inoltre sempre qualcuno con un carretto carico di terriccio che stava di guardia una trentina di metri prima dell'imboccatura del tunnel secondario: nel caso che il sovrintendente si fosse fatto vedere per un'ispezione, la sentinella doveva saltare sul tubo di aerazione per avvertire i compagni, ed era anche pronta a rovesciare il carretto come per sbaglio, allo scopo di rallentare il sorvegliante, se si fosse reso necessario. Quando poi questi avesse superato la sentinella, il carretto doveva essere messo sul tubo di aerazione, e così l'estremità del tunnel sarebbe diventata tanto soffocante che il sorvegliante avrebbe accorciato al massimo la sua ispezione.

Il condotto laterale, che aveva un'altezza di un metro e mezzo ed una

larghezza di un metro, e che saliva con ripida pendenza verso l'alto, procedeva con rapidità e gli addetti allo scavo sondavano con cautela la superficie di scavo per evitare di aprire nel terreno un buco tanto grande che potesse essere notato dalla fortezza; quando alla fine incontrarono radici d'erba e cespugli e poi il nero terriccio dello strato più superficiale del terreno, compresero di essere vicini allo sbocco.

Al tramonto, gli Skating addetti al tunnel cenarono in un locale all'inizio della galleria e poi si rimisero al lavoro. Dieci minuti più tardi, Aillas andò a chiamare il sorvegliante, Kildred, un uomo di mezz'età dal volto sfregiato e dalla testa calva, i cui modi erano distaccati anche per uno Ska. Come al solito, Kildred era seduto ad un tavolo, intento a giocare a dadi con le guardie, e, all'avvicinarsi del giovane, lanciò uno sguardo da sopra la spalla:

«Che altro c'è, adesso?»

«Gli scavatori hanno incontrato un masso di roccia azzurra e vogliono spaccaroccia e perforatrici.»

«Spaccaroccia? Che razza di attrezzi sono questi?»

«Non lo so, io ho solo riferito il messaggio.»

Kildred si alzò in piedi borbottando un'imprecazione.

«Vieni» disse ad Aillas. «Andiamo a dare un'occhiata a questa roccia azzurra.»

Si avviò a grandi passi lungo il tunnel, seguito da Aillas, e raggiunse la facciata dello scavo, illuminata dal bagliore arancione delle tremolanti fiammelle delle lampade ad olio: quando lo Ska si chinò per cercare il masso azzurro, Cargus lo colpì con una sbarra di ferro, uccidendolo all'istante.

Era ormai il crepuscolo, e l'intera squadra dì scavo si raccolse all'imboccatura del condotto laterale, dentro il quale i due scavatori avevano ormai attaccato l'ultimo strato superficiale di terra.

Aillas spinse un carretto pieno di terriccio fino all'estremità della galleria.

«Non ci sarà altro terriccio per un po' di tempo» disse all'addetto alla gru, con voce abbastanza alta perché le guardie lo potessero sentire. «Abbiamo incontrato uno strato di roccia.»

Le guardie gli lanciarono un'occhiata da sopra la spalla e poi tornarono ai loro dadi, mentre l'addetto alla gru seguiva Aillas dentro la galleria.

Il condotto di fuga era ormai aperto e gli Skaling si arrampicarono fuori nell'ultimo bagliore del crepuscolo, compreso l'addetto alla gru che era al-

l'oscuro del complotto ma che era stato felice di poter fuggire. Una volta all'aperto, si distesero tutti sull'erba mentre Aillas e Yane, che avevano abbandonato il condotto per ultimi, rimisero a posto i pali di sostegno, non lasciando così alcun indizio che rivelasse la via di fuga.

Una volta in superficie, i due riempirono il buco con un ammasso di felci, quindi con una quantità di polvere in cui sistemarono le zolle d'erba divelte.

«Che credano pure che si tratti di magia» commentò Aillas. «Meglio per noi se lo faranno!»

Gli ex-Skaling si avviarono di corsa nella Piana delle Ombre, tenendosi bassi, e puntarono verso est nella crescente oscurità, addentrandosi sempre più nel regno del Dahaut. Poëlitetz, la grande fortezza Ska, incombeva nera contro il cielo dietro di loro, ed essi si soffermarono a guardarla.

«Ska!» esclamò Aillas. «Voi, strana gente dall'anima nera proveniente dal passato! La prossima volta che c'incontreremo avrò una spada, e mi pagherete un caro prezzo per la sofferenza che mi avete causato ed il lavoro che mi avete obbligato a fare!»

Un'ora di corsa, alternate a camminate, condusse il gruppo al Fiume Gloden, le cui sorgenti racchiudevano il Tamsour.

La luna, quasi piena, si levò sul fiume, tracciando una scia di luce sull'acqua, e la banda si arrestò vicino alle fronde argentate di un enorme salice piangente per riposare e discutere la situazione.

«Siamo in quindici» disse loro Aillas. «Una forte banda. Alcuni di voi desiderano forse tornare a casa, mentre altri non hanno una casa cui tornare. Io vi posso offrire buone prospettive per il futuro se vi unirete a me in quel che ho da fare: ho un compito da assolvere, ed esso mi condurrà dapprima a sud fino al Tac Tor, e poi non so esattamente dove: forse nel Dahaut, dove spero di trovare mio figlio. Dopo, andremo nel Troicinet, dove io godo di ricchezze, onori e di una posizione di rilievo. Coloro di voi che mi seguiranno come miei compagni, che si uniranno alla mia ricerca, e, così spero, torneranno con me nel Troicinet, ne trarranno un buon profitto, lo giuro! Io concederò loro buone terre ed essi si potranno fregiare del titolo di Cavaliere. Ma siete avvertiti! Il cammino è pericoloso e ci porterà dapprima al Tac Tor, vicino a Tintzin Fyral, e poi chissà dove. Quindi scegliete: andate per la vostra strada oppure venite con me, perché è qui che ci separiamo. Io attraverserò il fiume e mi dirigerò a sud con i miei compagni ed il resto di voi farà bene ad avviarsi verso est attraverso la pianura ed a raggiungere qualche luogo abitato del Dahaut. Chi verrà con me?»

«Io sono con te» disse Cargus. «Non ho un posto dove andare.»

«Anch'io» aggiunse Yane.

«Ci siamo uniti in giorni oscuri» rincarò un uomo chiamato Qualls. «Perché separarci ora? Specialmente considerato che ambisco avere della terra ed il titolo di cavaliere.»

Alla fine, altri cinque uomini decisero di andare con Aillas. Attraversarono il Gloden mediante un ponte e seguirono una strada che si dirigeva verso sud, mentre il resto dei fuggitivi, per lo più originari del Dahaut, se ne andava per la sua strada e continuava ad est lungo il Gloden.

I sette che si erano uniti ad Aillas erano Yane e Cargus, e poi Garstang, Qualls, Bode, Scharis e Faurfisk: nell'insieme, un gruppo davvero disparato. Yane e Cargus erano di bassa statura, mentre Qualls e Bode erano alti. Garstang, che parlava poco di sé, aveva i modi di un gentiluomo, mentre Faurfisk, massiccio, biondo e con gli occhi azzurri, dichiarava di essere il figlio bastardo di un pirata Goto e di una pescatrice Celtica. Scharis, che era ancora più giovane di Aillas, si faceva notare per il volto avvenente ed il carattere accattivante, mentre Faurfisk, al contrario, era tanto brutto quanto riuscivano a renderlo le tracce del vaiolo ed una serie di cicatrici e resti di bruciature. Era stato torturato da un piccolo barone dell'Ulfland Meridionale, e ciò gli aveva sbiancato i capelli anzitempo ed aveva fatto sì che raramente il suo volto non avesse un'espressione d'ira. Qualls, un monaco irlandese fuggiasco, era irresponsabilmente allegro e dichiarava di essere altrettanto bravo nell'accettare compromessi quanto qualsiasi vescovo irlandese.

Anche se il gruppo si trovava ormai piuttosto addentro nel Dahaut, la vicinanza di Poëlitetz dava un senso d'incombenza al buio notturno, e l'intera compagnia si mise in cammino con passo spedito.

Mentre camminavano, Garstang si rivolse ad Aillas.

«È necessario chiarire subito le cose fra noi. Io sono un cavaliere del Lyonesse e vengo da Twanbow Hall, nel Ducato di Ellesmere. Dal momento che tu vieni dal Troicinet, noi due saremmo nominalmente nemici, ma questa è certo una sciocchezza in simili circostanze, ed io sono ben lieto di unire il mio destino al tuo fino a che entreremo nel Lyonesse, quando i nostri cammini si dovranno separare.»

«E così sia dunque. Ma guarda come siamo ridotti ora: vestiti da schiavi e con collari di ferro, ci aggiriamo nella notte come cani in cerca di preda. Sembriamo proprio due gentiluomini! E non avendo denaro, dovremo anche rubare per poter mangiare, come qualsiasi altra banda di vagabondi.»

«Anche altri gentiluomini affamati sono scesi a simili compromessi. Ruberemo fianco a fianco, in modo che nessuno di noi due abbia poi modo di disprezzare l'altro. E suggerirei anche, nei limiti del possibile, di derubare prevalentemente i ricchi, anche se talvolta i poveri costituiscono una preda più facile.»

«Dovremo farci guidare dalle circostanze... Ci sono cani che abbaiano: più avanti c'è quindi un villaggio, e quasi certamente un fabbro.»

«A quest'ora di notte sarà profondamente addormentato.»

«Un fabbro dal cuore gentile potrebbe anche alzarsi per aiutare un gruppo disperato come il nostro.»

«Oppure lo potremmo svegliare noi.»

Più innanzi, le case di un villaggio apparivano grigie nel chiarore della luna; le strade erano vuote e non si scorgeva alcuna luce, salvo quella della taverna, da cui proveniva un fragore di bisboccia scatenata.

«Domani deve essere un giorno di festa» disse Garstang. «Osserva la piazza, dov'è già pronto un calderone in cui bollire un bue intero.»

«Davvero un calderone enorme, ma dov'è il fabbro?»

«Deve abitare laggiù, lungo la strada, se ce n'è poi uno qui.»

Il gruppo attraversò la cittadina, e, vicino alla periferia, trovò l'abitazione del fabbro, una costruzione in pietra in cui brillava una luce.

Aillas andò alla porta e bussò con garbo. Dopo un lungo intervallo, il battente fu aperto lentamente da un giovane di diciassette o diciotto anni: appariva depresso, se non addirittura stravolto, e, quando parlò, la sua voce era incrinata.

«Signore, chi sei? Che cosa vuoi qui?»

«Amico, abbiamo bisogno dell'aiuto di un fabbro. Proprio oggi siamo riusciti a sfuggire agli Ska, e non possiamo tollerare questi odiosi collari per un altro istante.»

II giovane rimase fermo, indeciso.

«Mio padre è il fabbro di questo villaggio, Vervold, ed io sono suo figlio Elric. Tuttavia, dal momento che lui non eserciterà mai più il suo mestiere, il fabbro adesso sono io. Venite nella bottega.» Prese una lampada e fece strada al gruppo.

«Temo che il tuo lavoro dovrà essere considerato un gesto di carità» spiegò Aillas, «poiché il ferro dei collari è tutto quello che abbiamo da darti in pagamento.»

«Non ha importanza.» La voce del giovane fabbro era inespressiva.

Ad uno ad uno, gli otto fuggiaschi s'inginocchiarono accanto all'incudine

ed il giovane fabbro tagliò la chiusura di ogni collare con cesello e mazza: ad uno ad uno gli otto uomini si alzarono in piedi, liberi dal collare da schiavo.

«Cos'è accaduto a tuo padre?» chiese poi Aillas. «È morto?»

«Non ancora. Il suo momento verrà domattina, quando lo bolliranno nel calderone e lo daranno in pasto ai cani.»

«Davvero una cattiva notizia. Che crimine ha commesso?»

«Ha commesso un oltraggio.» La voce di Elric era triste. «Quando Lord Halies è sceso dalla sua carrozza, mio padre lo ha colpito in volto e poi lo ha preso a calci, arrecandogli parecchia sofferenza.»

«Un atto quanto meno insolente. Cosa lo ha provocato fino a questo punto?»

«L'opera della natura. Mia sorella ha quindici anni ed è molto bella. È naturale che Lord Halies la volesse condurre a Fair Aprilion per farsi riscaldare il letto, e chi glielo avrebbe potuto negare, se lei fosse stata d'accordo? Ma mia sorella non voleva andare, e Lord Halies ha mandato i suoi servi a prenderla. Pur essendo un fabbro, mio padre non è un uomo pratico, ed ha pensato di sistemare le cose picchiando Lord Halies e prendendolo a calci. Ed ora, a causa del suo errore, dovrà cuocere nel calderone.»

«Questo Lord Halies... è ricco?»

«Vive a Fair Aprilion, una dimora composta da sessanta camere; ha una stalla piena di bei cavalli, mangia allodole, ostriche e carne arrostita con zafferano e chiodi di garofano, pane bianco e miele. Beve vino bianco e rosso, i suoi pavimenti sono coperti di tappeti e la sua persona da sete preziose. Ha rivestito venti tagliagole con sfarzose uniformi e li chiama "paladini". Quegli uomini fanno osservare i suoi editti e anche altri, inventati da loro stessi.»

«Ecco alcune buone ragioni per ritenere che Lord Halies sia ricco» commentò Aillas.

«Non mi piace questo Lord Halies» aggiunse Sir Garstang. «La ricchezza ed una nobile nascita sono eccellenti circostanze, desiderate da chiunque. Tuttavia, il ricco nobiluomo deve godere della sua condizione con proprietà di modi e non deve mai arrecare vergogna alla sua casata, come Lord Halies ha invece fatto. È mia opinione che dovrebbe essere castigato, multato, umiliato e privato di otto o dieci dei suoi bei cavalli.»

«Esattamente il mio punto di vista» convenne Aillas, e tornò ad interpellare Elric. «Lord Halies comanda soltanto venti soldati?»

«Sì. Ed anche il Capo Archer Hunolt, il boia.»

«E domattina verranno tutti a Vervold per assistere alla cerimonia, e Fair Aprilion rimarrà deserto.»

Elric emise una risatina quasi isterica.

«Così, mentre mio padre viene bollito, voi deruberete la dimora.»

«Come si può far bollire una persona se il calderone perde acqua?» chiese Aillas.

«Il calderone è robusto: lo ha rammendato mio padre in persona.»

«Quel che è fatto si può disfare. Prendi martello e cesello, e faremo un po' di buchi.»

«Questo provocherà un ritardo» osservò Elric, raccogliendo lentamente gli attrezzi. «E poi?»

«Come minimo, tuo padre non bollirà tanto presto.»

Il gruppo lasciò la bottega e tornò nella piazza: come prima, tutte le case erano buie, con l'unica eccezione della luce gialla proveniente dalla taverna, da cui giungeva anche il suono di una voce che cantava.

Sotto la luce della luna, il gruppo si avvicinò al calderone, ed Aillas fece cenno ad Elric.

«Colpisci!»

Elric appoggiò il cesello contro il calderone ed assestò un forte colpo con il martello, provocando un cupo rintocco, simile al soffocato battere di un gong.

«Ancora!»

Elric colpì di nuovo, ed il cesello tagliò il ferro: il calderone non era più intatto.

Elric praticò altri tre buchi, ed un quarto per buona misura, poi si trasse indietro, in preda ad una mesta esaltazione.

«Forse bolliranno anche me, ma non rimpiangerò mai questa notte di lavoro!»

«Non sarai bollito, e neppure tuo padre. Dove si trova Fair Aprilion?»

«Quel viottolo fra gli alberi conduce laggiù.»

La porta della taverna si spalancò e le sagome di quattro uomini barcollanti, delineate nel chiarore della soglia, avanzarono incerte nella piazza, dove si scambiarono una serie di rauche frasi argute.

«Sono quelli i soldati di Halies?» domandò Aillas.

«Proprio così, e ciascuno di loro è un bruto fatto e finito.»

«Presto, dunque, dietro quegli alberi laggiù. Faremo un po' di giustizia sommaria ed inoltre ridurremo a sedici i venti soldati.»

«Non abbiamo armi» protestò dubbioso Elric.

«Cosa? Forse che voi altri abitanti di Vervold siete tutti codardi? Siamo in nove contro quattro!»

Elric non trovò nulla da dire.

«Presto, venite, ora!» ordinò Aillas. «Dal momento che ci siamo trasformati in ladri ed assassini, faremo meglio ad agire in modo consono alla parte che abbiamo scelto.»

Il gruppetto attraversò di corsa la piazza e si nascose nei cespugli a fianco del viottolo; due grandi olmi ai lati filtravano la luce della luna trasformandola in una filigrana d'argento.

I nove uomini si munirono di pietre e bastoni e si posero in attesa: il silenzio della notte era ancor più accentuato dalle voci isolate dall'altro lato della piazza.

I minuti passarono e le voci si fecero più forti, poi i paladini apparvero, barcollanti, mentre intramezzavano lamentele a poderosi rutti. Uno di essi invocò Zinctra Lelei, dea della notte, perché tenesse più ferme le stelle del firmamento; un altro imprecò contro il compagno perché aveva le gambe molli e gli ingiunse di strisciare sulle mani e sulle ginocchia. Il terzo uomo non riusciva a controllare un accesso di sciocche risate per un qualche fatto comico noto a lui solo, o forse per nessun motivo al mondo, ed il quarto tentava di accordare la propria andatura ai singhiozzi che lo squassavano. I quattro uomini si avvicinarono, poi si udì un improvviso scalpiccio di piedi, il suono di un martello che colpiva un osso, sussulti di terrore. In pochi secondi, i quattro paladini ubriachi non furono altro che quattro cadaveri.

«Prendete le loro armi» disse Aillas, «e trascinateli dietro la siepe.»

Quindi, tutti insieme fecero ritorno alla bottega del fabbro e si coricarono per il resto della notte.

Il mattino successivo, si alzarono presto, fecero colazione a base di porridge e pancetta, poi si munirono di tutte le armi che Elric fu in grado di fornire: una vecchia spada, un paio di daghe, sbarre di ferro, un arco ed una dozzina di frecce, di cui Yane si appropriò subito. Coprirono i loro grigi abiti da Skating con gli indumenti, per quanto vecchi e laceri, che Elric fu in grado di procurare. Così travestiti, si recarono in piazza, dove trovarono una dozzina di persone che se ne stavano cupamente raccolte da un lato e fissavano accigliate il calderone, borbottando fra loro.

Elric rintracciò uno zio ed un paio di cugini, ed anche loro andarono a casa, si armarono con archi e frecce e si unirono al gruppo.

Il Capo Archer Hunolt fu il primo a giungere da Fair Aprilion lungo il sentierino, seguito da quattro guardie e da un carro che trasportava una

gabbia a forma di alveare in cui era seduto il condannato. Questi teneva gli occhi fissi sul fondo della gabbia e sollevò lo sguardo una volta soltanto, per dare un'occhiata al calderone situato dall'altra parte della piazza. Dietro il carro marciavano altri due soldati, armati di spade e di archi.

Mentre fermava il cavallo, Hunolt notò il danno provocato al calderone.

«Qui è stato commesso un tradimento!» esclamò. «Danni arrecati ad una proprietà di Lord Halies! Chi è stato?»

La sua voce risuonò per tutta la piazza, parecchie teste si voltarono, ma nessuno parlò.

«Tu!» Hunolt si rivolse ad uno dei soldati. «Va' a chiamare il fabbro.»

«Il fabbro è chiuso in gabbia, signore.»

«Allora va' a chiamare il nuovo fabbro! È lo stesso.»

«Eccolo là, signore.»

«Fabbro! Vieni immediatamente. Il calderone deve essere aggiustato.»

«Lo vedo.»

«Riparalo in fretta, in modo che possiamo fare quel che va fatto.»

«Io sono un fabbro» replicò Elric, con voce cupa. «Questo è un lavoro da stagnino.»

«Fabbro, stagnino, usa il nome che preferisci, ma aggiusta quel pentolone con ferro di buona qualità, e spicciati!»

«Vorresti forse che aggiustassi il pentolone in cui bollirete mio padre?»

«È un'ironia, sono d'accordo con te» ridacchiò Hunolt. «Ma questo serve solo a chiarire l'imparzialità della giustizia di Sua Signoria. Quindi, a meno che non ti vada di raggiungere tuo padre nel pentolone per bollire faccia a faccia con lui... e come vedi, c'è spazio a sufficienza all'interno... aggiusta il calderone.»

«Devo andare a prendere gli attrezzi.»

«Spicciati!»

Elric andò nella bottega per prendere gli attrezzi; nel frattempo, Aillas ed i suoi uomini erano scivolati su per il sentiero che conduceva a Fair Aprilion, per predisporre l'agguato.

Trascorse mezz'ora, poi i cancelli della dimora si aprirono e Lord Halies ne uscì sulla sua carrozza scortato da otto soldati.

Yane, con lo zio ed i cugini di Elric, sbucò sul vialetto alle spalle della colonna: i quattro tesero gli archi e scoccarono le frecce in due scariche successive. Contemporaneamente, anche gli altri che erano rimasti nascosti balzarono avanti, e le guardie furono uccise nel giro di quindici secondi, dopodiché Lord Halies, cinereo in volto, fu disarmato e tirato giù dalla car-

rozza.

Armato ora in maniera adeguata, il gruppo fece ritorno in piazza, dove Hunolt era in piedi accanto ad Elric, per accertarsi che il lavoro venisse eseguito per bene ed in fretta. Giunti a tiro, Bode, Qualls e gii altri armati di archi lanciarono una scarica di frecce che uccisero sei dei paladini di Halies.

A quel punto, Elric colpì il piede di Hunolt con una martellata: il boia urlò e si accasciò sul piede rotto. Elric colpì allora anche l'altro piede, con tanta forza da appiattirlo, ed Hunolt si lasciò cadere contorcendosi sulla schiena.

«Riempite il calderone!» gridò Elric, liberando suo padre dalla gabbia. «Portate le fascine!» Trascinò poi Halies fino al calderone, aggiungendo: «Hai ordinato un bollito ed un bollito avrai!»

Halies barcollò e fissò sconvolto il calderone, balbettando suppliche ed urlando minacce, ma invano. Venne legato, con le ginocchia contro il petto, e fatto sedere dentro il calderone, ed Hunolt fu collocato accanto a lui. Il pentolone fu riempito in modo che l'acqua arrivasse fino al petto dei due prigionieri, e le fascine di legna furono incendiate, mentre tutta la popolazione di Vervold danzava e saltellava intorno, in un delirio di eccitazione. Dopo un po', tatti si presero per mano e continuarono a ballare in tondo, in tre cerchi concentrici, intorno ai due condannati.

Due giorni più tardi, Aillas ed i suoi uomini lasciarono Vervold.

Indossavano tutti buoni abiti, stivali di morbido cuoio ed erano muniti di corsetti della più fine maglia d'acciaio. I loro cavalli erano i migliori che si potessero trovare nelle stalle di Fair Aprilion, ed avevano le sacche delle selle ben fornite d'oro e d'argento.

Il loro numero era adesso sceso a sette. Durante un banchetto, Aillas aveva consigliato agli anziani del villaggio di scegliere un nuovo signore all'interno del loro gruppo.

«Altrimenti» aveva spiegato, «qualche altro signorotto del vicinato verrà qui con i suoi soldati e si dichiarerà signore anche di questo dominio.»

«Questa prospettiva c'inquietava» aveva risposto il fabbro. «Tuttavia, noi del villaggio siamo in rapporti troppo stretti: ciascuno conosce i segreti degli altri e nessuno potrebbe ottenere il giusto rispetto dovuto ad un signore. Preferiremmo affidare la carica ad uno straniero forte ed onesto, un uomo buono di cuore e di spirito generoso, che sia in grado di agire con giustizia, di esigere giusti tributi e che non abusi dei suoi privilegi più di

quanto sia assolutamente necessario. In breve, avremmo intenzione di chiedere a te, Sir Aillas, di diventare il nuovo Signore di Fair Aprilion e del suo dominio.»

«Non io» aveva replicato Aillas. «Ho affari urgenti da sbrigare, per cui sono già in ritardo. Scegliete qualcun altro.»

«Allora la nostra scelta ricadrebbe su Sir Garstang!»

«Ben scelto» aveva approvato Aillas. «È di sangue nobile, ed è generoso e coraggioso.»

«Non io» aveva replicato Sir Garstang. «Ho già un mio dominio altrove, e sono ansioso di farvi ritorno.»

«Ebbene, dunque, che ci dite voi altri?»

«Non io» aveva rifiutato Bode. «Sono un uomo irrequieto, e quel che cerco lo posso trovare solo in luoghi lontani.»

«Neppure io» aveva aggiunto Yane. «Io mi trovo a mio agio in una taverna, non in un salone, e vi farei vergognare tutti con i miei bagordi.»

«Neppure io» si era tirato indietro Cargus. «Non credo vorreste un filosofo come vostro nuovo signore.»

«E neppure un bastardo Goto» si era autoescluso Faurfisk.

«Sembrerebbe allora» aveva infine commentato Qualls, con voce pensosa, «che io sia l'unico ad avere le qualifiche desiderate. Sono nobile, come tutti gli Irlandesi, sono giusto, moderato ed onorabile. So anche cantare e suonare il liuto, e così potrei ravvivare le feste del villaggio. Sono generoso ma non all'eccesso, e sono sobrio e devoto quando presenzio a matrimoni ed impiccagioni, mentre di solito sono tranquillo, gaio e con il cuore leggero. Inoltre...»

«Basta, basta!» aveva gridato Aillas. «Sei chiaramente l'uomo che ci vuole per questo incarico. Lord Qualls, concedici il permesso di lasciare il tuo dominio.»

«Signore, hai il mio permesso, ed i miei auguri ti accompagnano. Mi chiederò spesso come ve la stiate cavando voi tutti, ed il mio sangue irlandese mi farà provare una fitta di selvaggia nostalgia, ma nelle notti d'inverno, quando la pioggia batterà contro i vetri, terrò i piedi vicino al fuoco, berrò vino rosso e sarò felice di essere Lord Qualls di Fair Aprilion.»

I sette uomini cavalcarono verso sud lungo una vecchia strada che, stando 'alla gente di Vervold, passava a sudovest della Foresta di Tantrevalles e poi piegava a sud per diventare infine la Trompada. Nessuno degli abitanti di Vervold si era mai spinto molto innanzi in quella direzione... o in

qualsiasi altra direzione, nella maggior parte dei casi... e nessuno era in grado di fornire precise informazioni su quel che si poteva trovare su quel percorso.

Per un certo tratto, la strada presentò svolte e curve rischiose, a sinistra, a destra, su per una collina, giù per una valletta, poi seguì un placido fiume e se ne distaccò per attraversare una foresta poco illuminata dal sole. I contadini aravano i prati e allevavano bestiame, e, ad una quindicina di chilometri da Vervold, cominciarono a mostrare caratteristiche fisiche differenti, con capelli ed occhi neri, corpi snelli ed un atteggiamento tanto guardingo da rasentare l'ostilità.

A mano a mano che la giornata trascorreva, il paesaggio si fece più aspro, le colline più erte, i prati sassosi, le tracce di aratura meno frequenti. Nel tardo pomeriggio, i sette arrivarono in un paesetto, un gruppo di case costruite vicine più per la reciproca difesa che per semplice desiderio di compagnia. Aillas pagò un pezzo d'oro al patriarca di una delle famiglie che vivevano là, ed in cambio di questo, il gruppo ricevette un'abbondante cena a base di maiale alla griglia, fagioli e cipolle, pane d'orzo e vino. I cavalli vennero anch'essi nutriti e messi al riparo nel granaio, ed il patriarca, dopo aver indugiato per qualche tempo con gli stranieri per assicurarsi che tutto li soddisfacesse, rilassò un poco il proprio atteggiamento taciturno, quanto bastava per rivolgere qualche domanda ad Aillas.

«Che tipo di gente siete?»

«Un goto, un celtico, quello è un ulflandese, quest'uomo viene dalla Galizia» enumerò Aillas, indicando i componenti del gruppo, «e quello è un cavaliere del Lyonesse. Io vengo dal Troicinet. Siamo un gruppo misto, riunito, se vuoi sapere la verità, contro la nostra volontà per opera degli Ska.»

«Ho sentito parlare degli Ska» commentò il vecchio, «ma essi non oseranno mai mettere piede da queste parti. Noi non siamo numerosi, ma diventiamo furiosi quando qualcuno ci disturba.»

«Vi auguriamo una lunga vita» replicò Aillas, «e molti felici banchetti come quello che avete allestito per noi stanotte.»

«Bah, questo non è stato altro che un affrettato rinfresco preparato per ospiti inattesi. La prossima volta, avvertiteci del vostro arrivo.»

«Nulla ci andrebbe meglio» rispose Aillas, «tuttavia, il cammino è lungo e difficile, e non siamo ancora a casa. Cosa c'è lungo la strada, verso sud?»

«Abbiamo udito notizie contraddittorie. Alcuni parlano di spettri, altri di orchi, qualcuno è stato assalito dai banditi e qualcun altro si è lamentato

per molestie da parte di diavoletti che, come cavalieri, cavalcavano aironi protetti da armature. È difficile separare i fatti reali dal semplice isterismo, e posso solo raccomandare prudenza.»

La strada si ridusse ad una sorta di ampia pista che si allontanava serpeggiando verso l'indistinto orizzonte meridionale. La Foresta di Tantrevalles era visibile sulla sinistra, mentre le rocciose alture del Teach tac Teach si ergevano ripide sulla destra. Le fattorie finirono per scomparire, anche se qualche occasionale capanna, o un castello in rovina che era stato adibito ad ovile, testimoniava la presenza di una scarsa popolazione, ed in una di quelle vecchie capanne i sette si fermarono per trascorrere la notte al riparo.

La grande foresta incombeva nelle vicinanze, e, ad intervalli, Aillas sentiva giungere dal suo folto strani suoni che gli mettevano i brividi.

Notando che Scharis stava ascoltando come affascinato, Aillas gli chiese che cosa sentisse esattamente.

«Non riesci ad udirlo?» si stupì Scharis, gli occhi che gli brillavano. «È musica, come non ne ho mai udita prima d'ora.»

«Non sento nulla» replicò Aillas, dopo aver ascoltato per un momento.

«Va e viene, ed ora è cessata.»

«Sei certo che non si tratti del vento?»

«Quale vento? È una notte tranquilla.»

«Se si tratta davvero di musica, non dovresti ascoltare: da queste parti, la magia è sempre in agguato, a rischio degli uomini comuni.»

«Come faccio a non ascoltare quel che desidero sentire?» domandò Scharis, con una sfumatura d'impazienza. «Quando quella musica mi dice le cose che desidero conoscere?»

«Questo va al di là del mio sapere» replicò Aillas, alzandosi in piedi. «Io vado a dormire: domani avremo dinnanzi a noi una lunga cavalcata.»

Aillas organizzò dei turni di guardia di due ore, basando il calcolo del tempo sul movimento delle stelle. Bode fece il primo turno da solo, poi toccò a Garstang e a Faurfisk, quindi a Yane e a Cargus ed infine ad Aillas e a Scharis. Il gruppo si sistemò nel modo più comodo possibile, e Scharis, dopo essersi disteso con riluttanza, si addormentò rapidamente, imitato da un'estremamente sollevato Aillas.

Quando Arcturus ebbe percorso il cammino previsto, Aillas e Scharis vennero destati ed iniziarono il loro turno di sentinella. Notando che Scharis non prestava più attenzione ai suoni della notte, Aillas gli chiese dolcemente:

«Che ne è stato della musica? La senti ancora?»

«No. Si è allontanata ancor prima che mi addormentassi.»

«Avrei voluta poterla udire.»

«Questo sarebbe potuto non tornare a tuo vantaggio.»

«In che modo?»

«Saresti potuto diventare come me, con tuo dispiacere.»

«Tu non sei certo il peggiore degli uomini» rise Aillas, sia pure con un certo disagio. «Come avrei potuto danneggiarmi?»

Scharis fissò la fiamma del fuoco, ed infine rispose, in tono riflessivo:

«In effetti, io sono abbastanza normale... se mai, fin troppo normale. La mia colpa è questa: mi lascio distrarre troppo facilmente dai guizzi della fantasia. Come già sai, sento musica che gli altri non sentono. Qualche volta, quando guardo un panorama, intravedo un accenno di movimento che però scompare dal mio campo visivo non appena osservo con attenzione. Se tu fossi come me, la tua ricerca potrebbe esserne ritardata, oppure ti potresti perdere, ed ecco che ho risposto alla tua domanda.»

«Qualche volta» rispose Aillas, attizzando il fuoco, «ho certe sensazioni... capricci, fantasie, come le vuoi chiamare... dello stesso tipo delle tue. Non ci penso molto, però, ed esse non sono tanto insistenti da causarmi preoccupazione.»

«Ed io qualche volta, credo di essere matto» rise senza allegria Scharis. «E qualche altra volta ho paura. Ci sono bellezze troppo profonde per poter essere contemplate, a meno che non si sia eterni.» Fissò lo sguardo sul fuoco ed annuì all'improvviso. «Sì, questo è il messaggio della musica.»

«Scharis, mio caro amico» disse Aillas, a disagio, «io credo che tu stia avendo qualche allucinazione. Hai semplicemente un'eccessiva immaginazione, tutto qui.»

«Come potrei immaginare cose tanto grandiose? Io lo sento, e tu no. Ci sono tre possibilità: o la mia mente mi sta giocando qualche scherzo, come tu suggerisci, oppure le mie percezioni sono più acute delle tue, oppure... ed è questo il pensiero che mi spaventa... la musica era destinata a me soltanto.»

«Davvero» minimizzò scettico Aillas, «faresti meglio ad allontanare questi strani suoni dalla tua mente. Se gli uomini fossero destinati a sondare simili misteri, o se questi misteri esistessero davvero, certo ne sapremmo di più al riguardo.»

«È possibile.»

«Avvertimi, quando avrai ancora queste percezioni.»

«Se lo desideri.»

L'alba sorse lentamente, passando dal grigio scuro al color perla ed infine ad un rosa pesca, e, quando il sole fece la sua comparsa, i sette uomini erano già in cammino, attraverso una regione piacevole anche se deserta. Verso mezzogiorno raggiunsero un fiume che Aillas pensò essere il Siss, diretto alla sua confluenza con il Gloden, e per il resto della giornata seguirono la riva del corso d'acqua verso sud. Verso la metà del pomeriggio, nubi massicce attraversarono il cielo ed un freddo vento prese a soffiare, portando con sé un distante rombo di tuono.

Al tramonto, il gruppo arrivò ad un ponte di pietra di cinque arcate e ad un crocicchio dove la Strada Est-Ovest, emergendo dalla Foresta di Tantrevalles, incrociava la Trompada e proseguiva attraverso un passaggio fra le montagne per terminare poi ad Oaldes, nell'Ulfland Meridionale. Vicino all'incrocio, quando la pioggia stava già iniziando a cadere, i sette trovarono una locanda, la Stella e l'Unicorno. Condussero i cavalli nella stalla ed entrarono nella locanda, dove trovarono un allegro fuoco che ardeva nel camino. Dietro un bancone, c'era un uomo alto e magro, calvo e con una lunga barba nera che gli scendeva sul petto, sovrastata da un lungo naso e da un paio di grossi occhi neri per metà coperti dalle pesanti palpebre. Accanto al fuoco, tre uomini se ne stavano chini sulle loro birre come cospiratori, le tese dei cappelli neri che ombreggiavano i loro volti. Ad un altro tavolo, sedeva da solo un uomo con un sottile naso aquilino e baffi rossicci, vestito con abiti di pregio color blu scuro ed ambra.

«Vogliamo alloggio per la notte» spiegò Aillas al locandiere, «e la cena migliore che sei in grado di fornirci. Inoltre, se non ti dispiace, manda qualcuno a prendersi cura dei nostri cavalli.»

Il locandiere s'inchinò con educazione, ma senza entusiasmo.

«Faremo del nostro meglio per soddisfare i vostri desideri.»

I sette andarono a sedersi accanto al fuoco ed il locandiere portò loro il vino, mentre i tre uomini chini sul loro tavolo osservavano i nuovi venuti di soppiatto e borbottavano fra loro ed il gentiluomo vestito di blu ed ambra, dopo un'unica occhiata ai nuovi arrivati, tornava alle proprie riflessioni. Rilassandosi accanto al fuoco, i sette uomini bevvero vino in abbondanza, e qualche tempo più tardi Yane convocò la cameriera.

«Dunque, ragazzina, quante brocche di vino ci hai servito?»

«Tre, signore.»

«Esatto! Adesso, ogni volta che porti al tavolo un boccale di vino, devi venire da me e dirmi che numero è. È chiaro?»

«Sì, signore.»

«Cosa c'è che non va, signori?» domandò il locandiere, attraversando la sala.

«Assolutamente nulla. La ragazza conterà le brocche di vino a mano a mano che le berremo, così non ci saranno errori nel conteggio.»

«Bah! Non dovete appesantire la mente di questa creatura con simili calcoli! Tengo io il conto, laggiù!»

«E noi faremo lo stesso qui, e la ragazza manterrà l'equilibrio fra di noi.»

Il locandiere levò in alto le mani e si diresse a grandi passi verso la cucina, da cui portò dopo qualche tempo la cena. Le due donne addette al servizio, che se ne stavano tristi ed attente all'ombra, si fecero abilmente avanti per riempire i boccali e cambiare le brocche, enunciando ogni volta il numero a Yane, mentre il locandiere, appoggiandosi con fare triste al suo bancone, teneva un conto parallelo e si chiedeva se doveva osare di annacquare il vino.

Aillas, che stava bevendo quanto i compagni, si piegò all'indietro sulla sedia e contemplò i suoi amici che sedevano comodamente intorno al tavolo. Garstang, non importava in che condizioni si trovasse, non sarebbe mai riuscito a dissimulare le proprie nobili origini, mentre Bode, rilassato dal vino, aveva per il momento dimenticato il suo truce atteggiamento consueto per diventare inaspettatamente faceto. Scharis, come Aillas, se ne stava appoggiato allo schienale della sedia, intento a. godere della momentanea comodità, mentre Faurfisk si divertiva molto a raccontare pesanti storielle ed a stuzzicare le cameriere. Yane parlava poco ma sembrava trarre un sardonico divertimento della condizione leggermente esaltata dei suoi amici, mentre Cargus, d'altro canto, fissava cupo il fuoco.

«Cosa ti turba al punto che i tuoi pensieri ti rendono così cupo?» gli domandò infine Aillas, che gli sedeva accanto.

«Sono pensieri misti» replicò Cargus, «che mi sovvengono in maniera eterogenea. Rammento la vecchia Galizia, e mio padre e mia madre, e come li ho lasciati quando erano già avanti negli anni mentre sarei invece potuto rimanere e addolcire la loro vecchiaia. Rifletto sugli Ska e sulle loro dure abitudini, penso alle mie condizioni attuali, con il ventre pieno di cibo, la tasca fornita d'oro ed i miei buoni compagni che mi circondano, cosa che m'induce a ponderare sugli alti e bassi della vita e sulla brevità di momenti come questi. Ora conosci le cause della mia malinconia.»

«Sono abbastanza chiare» convenne Aillas. «Da parte mia, sono lieto di sedere qui piuttosto che sotto la pioggia, ma non mi libero mai dell'ira che

arde nelle mie ossa e che forse non mi lascerà mai più, anche se riuscirò a vendicarmi pienamente.»

«Sei ancora giovane» replicò Cargus. «La serenità giunge con il tempo.»

«Quanto a questo, non saprei dirti. Il desiderio di vendetta può essere un'emozione priva di grazia, ma non avrò mai requie fino a che avrò raddrizzato tutti i torti che mi sono stati fatti.»

«Ti preferisco come amico piuttosto che come nemico» osservò Cargus.

I due uomini tacquero, ed in quel momento il gentiluomo vestito di blu scuro ed ambra e che se ne stava seduto in silenzio in un angolo, si alzò e si avvicinò ad Aillas.

«Signore, noto che tu ed i tuoi compagni vi comportate da gentiluomini, temperando il vostro divertimento con dignità. Permettimi, se non ti spiace, di rivolgerti un avvertimento forse mutile.»

«Parla, te ne prego.»

«Quelle due ragazze laggiù sono in paziente attesa e sono meno modeste di quanto possano sembrare. Quando starete per ritirarvi, la più grande inviterà uno di voi a dividere con lei un po' d'intimità, e mentre lei lo intratterrà con le sue scarse grazie, l'altra gli svuoterà la borsa. Quelle due dividono poi il ricavato con il locandiere.»

«Incredibile! Se sono così piccole e magre!»

«Anche questa era la mia opinione, l'ultima volta che mi sono ubriacato qui» replicò il gentiluomo con un rammaricato sorriso. «Buona notte, signore.»

Quindi si ritirò nella propria camera ed Aillas riferì l'informazione avuta ai suoi compagni mentre le due ragazze scomparivano nell'ombra ed il locandiere smetteva di aggiungere legna al fuoco. Dopo un po', i sette uomini raggiunsero barcollando i pagliericci che erano stati preparati per loro, e così con la pioggia che batteva sul sovrastante tetto di paglia, dormirono saporitamente.

Quando si destarono, il mattino successivo, scoprirono che la tempesta era passata e che un sole accecante illuminava la zona. Fecero colazione con pane nero, quaglie e cipolle, poi, mentre gli altri andavano a preparare i cavalli, Aillas si accinse a pagare il conto al locandiere.

«Cosa?» esclamò, stupito dal totale. «Così tanto, per sette uomini di gusti modesti?»

«Avete bevuto una notevole quantità di vino, e qui c'è il conto esatto: diciannove brocche del mio miglior Carhaunge Rosso.»

«Un momento» disse Aillas, e chiamò dentro Yane. «Abbiamo dubbi in

merito ai conti della notte scorsa. Ci puoi aiutare in qualche modo?»

«Certo che lo posso fare. Ci sono state servite dodici brocche di vino: ho scritto il numero esatto su un pezzo di carta e l'ho consegnato alla ragazza. Il vino, poi, non era Carhaunge, ed è stato prelevato da quella botte laggiù contrassegnata con il nome "Corriente", a due monete la brocca.»

«Ah, ora capisco dov'è l'errore!» esclamò il locandiere. «Questo è il conto dell'altra notte, quando abbiamo ospitato un gruppo di dieci nobiluomini.»

«E che cos'è questa somma?» domandò Aillas, esaminando ancora il conto.

«Servizi vari.»

«Capisco. Chi era quel gentiluomo che sedeva a quel tavolo laggiù?»

«Quello era Sir Descandol, il figlio più giovane di Lord Maudelet di Gray Fosfre, dall'altra parte del ponte, nell'Ulfland.»

«Sir Descandol è stato abbastanza gentile da metterci in guardia dalle tue cameriere e dai loro inganni a scopo di rapina. Non ci sono stati "servizi vari".»

«Davvero? In questo caso devo cancellare questa voce.»

«E guarda qui: cavalli... per stalla, foraggio ed acqua. Come possono sette cavalli occupare uno spazio tanto vasto, mangiare così tanto fieno ed ingurgitare così tanta acqua da giustificare una simile somma di tredici fiorini?»

«Ah! Hai letto male la cifra, come è successo a me nel fare il totale. Si tratta di due fiorini.»

«Capisco» replicò Aillas, restituendo il conto. «Le tue anguille sono molto costose.»

«Sono fuori stagione.»

«Cosa c'è lungo la strada?» domandò Aillas, dopo aver pagato il conto modificato.

«Un territorio selvaggio. La foresta è vicina, e tutto è cupo.»

«Quanto dista la prossima locanda?»

«Parecchio.»

«Hai mai percorso la strada tu stesso?»

«Attraverso la Foresta di Tantrevalles? Mai!»

«Che mi dici di banditi, tagliagole e simili?»

«Avresti dovuto rivolgere questa domanda a Sir Descandol, che sembra essere una vera autorità in proposito.»

«Può darsi, ma se n'era andato quando mi è venuta in mente la cosa. Be-

ne, senza dubbio riusciremo a cavarcela.»

I sette uomini si misero in viaggio lungo la strada mentre il fiume si allontanava da essa e la foresta si faceva incombente da entrambi i Iati. Yane, che cavalcava in testa, intravide un movimento più avanti fra il fogliame e gridò:

«Giù! Giù di sella tutti quanti!»

Nel frattempo si lasciò cadere a terra, incoccò una freccia e la scagliò in un cespuglio, venendo ricompensato da un gemito di dolore. Quasi contemporaneamente, una scarica di frecce giunse dalla foresta, ed i cavalieri, che si erano chinati al risuonare del grido di Yane, rimasero tutti illesi ad eccezione di Faurfisk, troppo pesante, che ricevette una freccia nel petto e morì all'istante. Zigzagando e tenendosi bassi, i suoi compagni corsero verso la foresta, agitando le spade, mentre Yane continuò a fare affidamento sul proprio arco e scagliò altre tre frecce, colpendo un collo, un torace ed una gamba. All'interno della foresta si udirono gemiti, un cadere di corpi e grida improvvise di paura. Un uomo tentò di fuggire, ma Bode gli balzò sulla schiena, lo gettò a terra e lo disarmò. Scese il silenzio, inframmezzato solo da ansiti e gemiti: le frecce di Yane avevano ucciso due uomini e ne avevano feriti altri due, che, insieme ad altri due ancora, giacevano ora sanguinanti sul suolo della foresta: fra di loro vi erano i tre uomini rozzamente vestiti che la sera prima erano seduti alla locanda.

Aillas fece girare il prigioniero di Bode ed eseguì un leggero inchino, con cavalleresca cortesia.

«Sir Descandol, il padrone della locanda ti ha definito un'autorità in merito ai tagliagola di questa regione, ed ora comprendo il perché. Cargus, vuoi essere tanto gentile da passare una corda su quel robusto ramo laggiù? Sir Descandol, la notte scorsa mi sono sentito grato verso di te per quello che ritenevo un saggio consiglio, ma ora mi chiedo se tu fossi animato da pura e semplice avarizia, perché il nostro oro potesse essere riservato a te solo.»

«Assolutamente no!» negò Sir Descandol. «Intendevo soprattutto risparmiarvi l'umiliazione di essere derubati da un paio di ochette.»

«Allora è stato un atto di gentilezza. È un vero peccato che non possiamo impiegare un paio d'ore a scambiarci cortesie.»

«Io non sono affatto riluttante a farlo» replicò Sir Descandol.

«Il tempo stringe. Bode, lega le braccia e le gambe di Sir Descandol, in modo che non sia costretto ad esibirsi in una serie di pose sgraziate: rispettiamo la sua dignità non meno di quanto lui abbia rispettato la nostra.»

«Questo è molto gentile da parte vostra» commentò Sir Descandol.

«Suvvia, dunque! Bode, Cargus, Garstang, issate con forza! Sollevate in alto Sir Descandol!»

Faurfisk fu seppellito nella foresta, sotto una rete filigranata di sole ed ombra, poi Yane passò fra i cadaveri per recuperare le sue frecce mentre Sir Descandol veniva calato a terra e la corda arrotolata ed assicurata alla sella dell'alto cavallo nero di Faurfisk. Senza guardarsi indietro, i sei uomini si allontanarono da quel luogo.

Il silenzio, enfatizzato più che spezzato da distanti richiami di uccelli, si serrò intorno a loro; mentre la giornata si avvicinava al termine, la luce che trapelava fra i rami assunse una tonalità rossiccia e creò così ombre profonde, scure e tinte di marrone, malva o blu scuro. Nessuno parlava, e gli zoccoli dei cavalli emettevano solo un suono soffocato.

Al tramonto, i sei si arrestarono dinnanzi ad un laghetto, ed a mezzanotte, mentre Aillas e Scharis erano di guardia, un gruppo di pallide luci azzurrine tremolò nella foresta, ed un'ora più tardi una voce in lontananza pronunciò tre distinte parole. Aillas non le comprese, ma Scharis si alzò in piedi e levò il capo, come per rispondere.

«Hai compreso quella voce?» domandò, meravigliato, Aillas.

«No.»

«Ed allora, perché volevi rispondere?»

«Era quasi come se stesse parlando con me.»

«E perché dovrebbe farlo?»

«Non lo so... queste cose mi spaventano.»

Aillas non fece altre domande.

Al sorgere del sole, i sei mangiarono pane e formaggio e continuarono per la loro strada in un paesaggio che si apriva in un susseguirsi di radure e prati, mentre la strada era sovente ingombra di sporgenze di roccia grigia e gli alberi crescevano piegati e contorti.

Durante il pomeriggio, il cielo si soffuse di una vaga nebbiolina, la luce del sole si fece dorata e tenue, come autunnale, e banchi di nubi giunsero da ovest, più massicci e minacciosi che mai.

Non lontano dal punto in cui la strada attraversava un lungo prato, alle spalle di un convenzionale giardino, sorgeva un palazzo dall'architettura strana ma *aggraziata.* Un portone di marmo intagliato proteggeva l'ingresso, accuratamente coperto di ghiaia, e sulla soglia del casotto di guardia era fermo un custode che indossava un livrea rosso scura ed azzurra.

I sei si arrestarono per esaminare il palazzo, che offriva la prospettiva di un riparo per la notte, se qui erano applicabili i normali criteri d'ospitalità.

Aillas smontò e si accostò al portone, ed il custode s'inchinò educatamente: portava un ampio cappello di feltro nero basso sugli occhi, ed un domino a scacchi bianchi e neri gli copriva la parte inferiore del volto. Accanto a lui era appoggiata un'alabarda da cerimonia, ma l'uomo non portava altre armi di sorta.

«Chi è il signore di quel palazzo laggiù?» domandò Aillas.

«Questa è Villa Meroë, signore, un semplice ritiro di campagna dove il mio signore, Daldace, gode della compagnia dei suoi amici.»

«È una regione solitaria per una simile villa.»

«Proprio così, signore.»

«Non desideriamo infastidire Lord Daldace, ma forse ci potrebbe concedere riparo per la notte.»

«Perché non proseguite direttamente fino alla villa? Lord Daldace è generoso ed ospitale.»

«In tutta sincerità» replicò Aillas, volgendosi ad osservare la villa, «mi sento a disagio. Questa è la Foresta di Tantrevalles, ed intorno a questo posto aleggia un sentore di magia, e noi preferiremmo evitare cose che vanno al di là della nostra comprensione.»

«Signore» rise il custode, «la tua cautela ha buoni fondamenti, ma entro certi limiti. Tuttavia, potete senza rischio rifugiarvi nella villa per la notte, e nessuno vi farà del male. Gli incanti che colpiscono coloro che fanno festa a Villa Meroë non vi sfioreranno, a patto che mangiate solo il cibo che avete con voi e beviate esclusivamente il vostro vino. In breve, non mangiate e non bevete nulla del cibo e delle bevande che vi verranno certamente offerti, ed in questo modo gli incanti serviranno solo a divertirvi.»

«E se accettassimo cibo e bevande?»

«Potresti andare incontro a ritardi nell'adempimento della tua missione, signore.»

Aillas si rivolse ai suoi compagni, che si erano radunati alle sue spalle.

«Avete sentito ciò che ha detto quest'uomo: mi sembra sincero e pare che non abbia, per così dire, secondi fini. Dobbiamo rischiare gli incantesimi di questa casa oppure il pericolo di una notte di viaggio nella tempesta?»

«Sembrerebbe che saremo al sicuro fintanto che attingeremo esclusivamente dalle nostre provviste e non accetteremo nulla di quel che viene servito là dentro» osservò Garstang. «Non è così, custode?»

«È esatto, signore.»

«Allora, per quanto mi riguarda, preferisco pane e formaggio all'interno di quella confortevole villa piuttosto che lo stesso cibo consumato sotto il vento e la pioggia di questa notte.»

«Mi sembra una ragionevole analisi» convenne Aillas. «Che ne pensano gli altri? Bode?»

«Io vorrei chiedere a questo buon custode perché porta il domino.»

«Signore, questa è l'usanza della casa, cui dovreste cortesemente adeguarvi anche voi tutti. Se deciderete di visitare Villa Meroë, dovrete indossare i domini che io vi darò.»

«È una cosa estremamente strana» commentò Scharis, «ed estremamente interessante.»

«Cargus? Yane?»

«Questo posto trasuda magia» brontolò Yane.

«La cosa non mi spaventa affatto» fu la risposta di Cargus. «Conosco un incantesimo per difendermi da ogni magia. Mangerò pane e formaggio e distoglierò lo sguardo da qualsiasi portento.»

«Così sia» concluse Aillas. «Custode, per favore, annuncia la nostra presenza a Lord Daldace. Questi è Sir Garstang, un cavaliere di Lyonesse, e questi sono i gentiluomini Yane, Scharis, Bode e Cargus, di diverse origini, mentre io sono Aillas, un gentiluomo del Troicinet.»

«Lord Daldace vi sta già aspettando, grazie alla sua magia» replicò il custode. «Siate tanto cortesi da indossare questi domini. Potete lasciare qui i vostri cavalli ed io ve li farò trovare pronti domattina. Naturalmente, dovete portarvi dietro cibo e bevande.»

I sei si avviarono a piedi su per il sentiero cosparso dì ghiaia, attraverso il giardino ed un'ampia terrazza fino all'edificio di Villa Meroë. Il sole al tramonto, splendendo ancora per un momento fra le nubi sempre più basse, mandò uno strale di luce a battere sulla soglia della costruzione, dove era fermo un uomo alto con indosso uno splendido costume di velluto rosso cupo. I capelli neri, tagliati corti, erano naturalmente arricciati ed una corta barba ombreggiava la mascella ed il mento. Un domino nero gli copriva gli occhi.

«Gentiluomini, io sono Lord Daldace, e voi siete i benvenuti a Villa Meroë, dove spero vi troverete a vostro agio per tutto il tempo che vi vorrete trattenere qui.»

«I nostri ringraziamenti, Vostra Signoria. Noi t'infastidiremo per una notte soltanto, dal momento che un affare importante ci costringe a ripren-

dere subito il cammino.»

«In questo caso, signori, è bene avvisarvi che i nostri gusti sono alquanto sibaritici ed i nostri divertimenti spesso traggono in inganno. Non mangiate e non bevete altro che ciò che avete con voi e non incontrerete difficoltà. Spero che non penserete male di me a causa di questo avvertimento.»

«Affatto, signore. Quel che ci preme non sono i festeggiamenti ma avere riparo dalla tempesta.»

«Ne parleremo ancora» replicò Lord Daldace con un gesto espansivo, «quando vi sarete rinfrescati.»

Un valletto condusse il gruppo fino ad una camera approntata con sei giacigli; un'adiacente camera da bagno offriva un getto d'acqua calda, sapone di palme ed aloe ed asciugamani di lino. Dopo essersi lavati, i sei uomini consumarono parte del cibo e delle bevande che avevano portato nelle sacche delle selle.

«Mangiate in abbondanza» consigliò Aillas. «Evitiamo di lasciare questa stanza ancora affamati.»

«Meglio non uscirle affatto» replicò Yane.

«Impossibile!» esclamò Scharis. «Non sei curioso?»

«Molto poco, quando si tratta di cose di questo genere. Andrò immediatamente a letto.»

«Io amo molto i bagordi, quando sono dell'umore giusto» commentò Cargus, «ma m'indispone assistere a quelli degli altri. Perciò me ne andrò a letto a sognare i miei sogni.»

«Io rimarrò» disse Bode. «Non ho bisogno di persuasioni.»

«E tu?» domandò Aillas, rivolto a Garstang.

«Rimarrò, se lo farai anche tu. Se uscirai, starò al tuo fianco, onde proteggerti da eventuali avidità ed intemperanza.»

«Scharis?»

«Non potrei resistere qui. Io uscirò, almeno per gironzolare e guardare in giro attraverso i buchi della mia maschera.»

«Allora ti seguirò e ti terrò d'occhio così come Garstang farà con me, ed entrambi sorveglieremo Garstang, così saremo ragionevolmente al sicuro.»

«Come vuoi» replicò Scharis, scrollando le spalle.

«Chi sa cosa potrebbe succedere? Gironzoleremo e guarderemo insieme.»

I tre uomini si mascherarono e lasciarono la camera.

Alte arcate davano accesso alla terrazza, dove fiorite piante di gelsomi-

no, arancio, elethea, cleanotis profumavano l'aria. I tre si sedettero a riposare su un sedile coperto di cuscini di velluto verde, notando che le nubi che avevano minacciato di scatenare una violenta tempesta si erano spostate da un lato e che ora l'aria notturna era dolce e mite.

Un uomo alto dal costume rosso cupo, con capelli neri e ricciuti ed una corta barba scura si soffermò ad osservarli.

«Ebbene, che ne pensate della mia villa?»

«Non trovo parole» replicò Garstang, scuotendo il capo.

«Qui ci sono troppe cose da comprendere» aggiunse Aillas.

Scharis era pallido in volto e gli occhi gli brillavano, ma, come Garstang, non aveva nulla da dire.

«Siedi un po' con noi, Lord Daldace» invitò Aillas, accennando al sedile.

«Con piacere.»

«Noi siamo curiosi» proseguì Aillas. «Qui c'è una bellezza così incredibile da avere quasi l'irreale aspetto di un sogno.»

Lord Daldace si guardò intorno come se stesse osservando la sua villa per la prima volta.

«Cosa sono i sogni? L'esperienza comune è un sogno. Gli occhi, gli orecchi ed il naso presentano al cervello una serie d'immagini che sono definite "realtà". Di notte, quando sogniamo, ci vengono presentate altre immagini, di origine ignota. Qualche volta, queste immagini di sogno sono più reali della "realtà". Cos'è realtà e cos'è illusione? Perché prendersi il fastidio di fare una distinzione? Quando si assapora un vino delizioso, solo una persona pedante analizza ogni componente del suo aroma. Quando ammiriamo una splendida fanciulla, valutiamo forse le caratteristiche di ogni singolo osso del suo cranio? Sono certo di no. La beltà va accettata alle sue condizioni: questo è il credo di Villa Meroë.»

«E non vi saziate mai?»

«Hai mai conosciuto la sazietà in un sogno?» replicò Lord Daldace, con un sorriso.

«Mai» convenne Garstang. «I sogni sono sempre estremamente vividi.»

«Tanto la vita che i sogni» intervenne Scharis, «sono cose dalla squisita fragilità. Una stoccata, un taglio... e svaniscono, come un dolce profumo trasportato dal vento.»

«Forse risponderai a questo» continuò Garstang. «Perché siete tutti mascherati?»

«Un capriccio, una fantasia, una mania, una moda! Potrei ribattere alla tua domanda con un altro interrogativo. Considera il tuo volto: non è forse

una maschera di pelle? Voi tre, Aillas, Scharis e Garstang, siete tutti persone favorite dalla natura, dal momento che le vostre maschere di pelle vi procurano l'ammirazione del mondo. Il vostro compagno Bode non è altrettanto fortunato, e sarebbe lieto di portare per sempre una maschera sul volto.»

«Nessun componente del vostro gruppo appare sfavorito dalla sorte» replicò Garstang. «I gentiluomini sono di nobile portamento e le dame splendide: questo è evidente nonostante le maschere.»

«Forse è così. Tuttavia, a notte tarda, quando gli innamorati cercano l'intimità e si spogliano insieme, l'ultima cosa ad essere rimossa è la maschera.»

«E chi è che suona la musica?» domandò Scharis.

«Io non odo alcuna musica» osservò Aillas, ascoltando come Garstang.

«Neppure io» convenne questi.

«È molto sommessa» spiegò Lord Daldace, «ed in effetti è forse inaudibile.» Si alzò in piedi. «Spero di aver soddisfatto le vostre perplessità.»

«Solo uno zotico pretenderebbe di più da te» replicò Aillas. «Sei stato più che cortese.»

«Siete ospiti piacevoli, e mi rincresce che ve ne dobbiate andare domani. Ma ora c'è una dama che mi attende: è nuova di Villa Meroë, e sono ansioso di godere della sua compagnia.»

«Un'ultima domanda» lo trattenne Aillas. «Se giungono nuovi ospiti, quelli vecchi se ne devono andare, altrimenti riempirebbero ogni sala ed ogni corridoio di Meroë. Dove vanno, quando lasciano questo luogo?»

«Dove vanno le persone che vivono nei vostri sogni, quando alla fine vi svegliate?» Lord Daldace rise sommessamente, s'inchinò e li lasciò.

Tre fanciulle si arrestarono poi dinnanzi ai tre uomini, ed una di esse li interpellò Con maliziosa baldanza.

«Perché ve ne state seduti così quietamente? Manchiamo forse di fascino?»

I tre uomini si alzarono in piedi, ed Aillas si trovò a fronteggiare una snella fanciulla dai capelli biondo chiaro e dai lineamenti delicati come un fiore. Due occhi di un azzurro violetto lo fissarono da dietro il domino nero. Il cuore di Aillas ebbe un violento sussulto, ad un tempo di gioia e di dolore; accennò a parlare ma si trattenne in tempo.

«Ti prego di scusarmi» mormorò. «Non mi sento bene.»

Volse le spalle alla fanciulla solo per scoprire che Garstang aveva fatto lo stesso.

«È impossibile» commentò Garstang. «Somiglia a qualcuna che mi era un tempo molto cara.»

«Sono sogni» replicò Aillas. «È molto difficile resistere. Possibile che Lord Daldace sia così astuto, dopo tutto?»

«Torniamo ai nostri giacigli. Non mi piacciono i sogni tanto reali... Dov'è Scharis?»

Le fanciulle e Scharis non erano visibili da nessuna parte.

«Lo dobbiamo trovare» disse Aillas, «altrimenti il suo carattere finirà per tradirlo.»

Percorsero le camere di Villa Meroë, ignorando le luci soffuse, le cose affascinanti che vedevano, le tavole cariche di ogni prelibatezza, ed alla fine trovarono Scharis, in un cortiletto che dava sulla terrazza, che sedeva in compagnia di altre quattro persone e traeva note sommesse dalle canne di una zampogna. Anche gli altri stavano suonando svariati strumenti, e nel complesso emettevano una musica dalla tormentosa dolcezza. Vicino a Scharis c'era una snella fanciulla dai capelli scuri, appoggiata a lui in modo tale che la sua chioma gli copriva la spalla. La donna stava sorseggiando un bicchiere di vino purpureo, e, quando la musica finì, lo offrì a Scharis.

Con rapita distrazione, Scharis prese in mano il bicchiere, ma Aillas si chinò sulla balaustra e glielo strappò via.

«Scharis, cosa ti è successo? Vieni, dobbiamo dormire, e domani ci lasceremo alle spalle questo castello di sogni che è più pericoloso dei lupi mannari della Foresta di Tantrevalles.»

Scharis si alzò lentamente in piedi ed abbassò gli occhi sulla fanciulla.

«Devo andare» disse.

I tre uomini fecero ritorno in silenzio nella loro camera, dove Aillas osservò:

«Per poco non hai bevuto da quel bicchiere.»

«Lo so.»

«Avevi bevuto qualcosa prima?»

«No...» Scharis esitò. «Ho baciato la ragazza, che somigliava molto ad una fanciulla che un tempo ho amato. Stava bevendo il vino e ne aveva una goccia sulle labbra, per cui l'ho assaggiato.»

«Allora devo ottenere un antidoto da Lord Daldace!» gemette Aillas.

Accompagnato da Garstang, si mise a frugare le sale di Meroë, ma non riuscirono a trovare Daldace da nessuna parte.

Le luci finirono per spegnersi, ed alla fine i due fecero ritorno in camera, dove Scharis stava già dormendo, o forse fingeva di dormire.

Quando la luce del mattino filtrò dalle alte finestre, i sei uomini si alzarono e si osservarono a vicenda con fare cupo.

«La giornata è iniziata» disse Aillas, con voce pesante. «Mettiamoci in cammino. Faremo colazione lungo la strada.»

Trovarono i cavalli in attesa al cancello, anche se il custode non si scorgeva da nessuna parte. Non avendo idea di cosa avrebbe potuto scoprire sei si fosse guardato alle spalle, Aillas tenne risolutamente lo sguardo lontano da Villa Meroë, e notò che anche i suoi compagni stavano facendo altrettanto.

«Via, dunque, lungo la strada, e dimentichiamo questo palazzo di sogni!»

I sei uomini si allontanarono al galoppo, con i manti svolazzanti, e, un chilometro e mezzo più in giù, si fermarono e fecero colazione, mentre Scharis se ne rimaneva seduto in disparte, di umore riflessivo, e non mostrava di avere appetito.

Aillas notò che era strano come i calzoni pendessero intorno alle gambe del giovane, e si chiese come mai la casacca sembrasse tanto larga.

Balzò in piedi, ma Scharis era già scivolato a terra, ed ora i suoi abiti giacevano vuoti al suolo. Mentre Aillas s'inginocchiava accanto al compagno, il cappello di Scharis cadde da un lato ed il suo volto, una maschera di una sostanza simile a pallida pergamena, scivolò da una parte e guardò... chissà dove.

Aillas si alzò lentamente in piedi, e si volse a fissare la direzione da cui erano venuti, mentre Bode gli si avvicinava.

«Proseguiamo» disse con fare brusco l'uomo. «Non possiamo guadagnare nulla dal tornare indietro.»

La strada piegò verso destra, e, a mano a mano che la giornata procedeva, prese a salire e a scendere per seguire i contorni di una serie di vallette e colline; il terriccio cominciò a rarefarsi ed apparvero spuntoni di roccia, mentre la foresta si diradò trasformandosi in una sparsa distesa di tassi e querce stentati, ritirandosi poi verso est.

Era una giornata ventosa, molte nubi solcavano il cielo ed i cinque viaggiatori attraversavano fasce alternate di sole ed ombra. Il tramonto li colse su una desolata altura rocciosa circondata da centinaia di massi di granito erosi dalle intemperie ed alti quanto e più di un uomo. Tanto Cargus che Garstang affermarono che si trattava di sarsens, anche se non sembrava che vi fosse un percettibile ordine o una qualche regolarità nella loro di-

sposizione.

Il gruppo si arrestò per la notte vicino ad un ruscelletto, e, dopo aver fabbricato dei letti di felci, trascorse le ore notturne senza grande comodità ma con l'unico disturbo del sibilare del vento.

Al sorgere del sole, i cinque uomini rimontarono in sella e procedettero a sud lungo la Trompada, che in quel punto era poco più di un sentiero che zigzagava fra i sarsens. A mezzogiorno, arrivarono là dove la strada si distaccava dalla zona di rocce e si riaffiancava al fiume Siss, seguendone le rive verso sud.

A metà del pomeriggio, la strada raggiunse una biforcazione, e, decifrando un cartello di segnalazione sbiadito dal tempo, i viaggiatori appresero che la Bittershaw Road si dirigeva verso sudest mentre la Trompada attraversava un ponte e seguiva il Siss verso meridione.

I viaggiatori passarono al di là del ponte e circa mezzo chilometro più avanti incrociarono un contadino che conduceva un asino carico di fascine di legna.

Aillas sollevò una mano, ed il contadino si ritrasse, allarmato.

«Che volete? Se siete banditi, non posseggo oro, il che vale anche nel caso che non siate ladroni.»

«Basta con queste sciocchezze» brontolò Cargus. «Dove si trova la migliore e più vicina locanda?»

«La "migliore" e la "più vicina", eh?» Il contadino sbatté le palpebre, perplesso. «Sono due le locande che volete?»

«Una sarà sufficiente» replicò Aillas.

«Da queste parti, le locande sono rare. La Vecchia Torre potrebbe soddisfarvi, se non siete troppo schizzinosi.»

«Siamo schizzinosi» rispose Yane, «ma non troppo. Dove si trova questa locanda?»

«Avanzate ancora Idi tre chilometri fino a dove la strada svolta per salire sulla montagna. Un tratto di sentiero conduce alla Vecchia Torre.»

«Molte grazie a te» disse Aillas, gettando all'uomo una moneta di rame.

Il gruppo camminò per altri tre chilometri, e frattanto il sole scomparve dietro la montagna, costringendoli a procedere nell'ombra, sotto pini e cedri.

Un'altura dominava il Siss e qui la strada svoltava bruscamente per risalire il fianco della montagna. Un sentiero seguiva invece il lato dell'altura, passando in modo irregolare sotto il fitto tetto di fogliame e raggiungendo la sagoma di un'alta torre rotonda che si ergeva scura contro lo sfondo del

cielo.

I cinque aggirarono la torre, passando sotto un muro fatiscente, e si vennero a trovare su una zona piatta che dominava il fiume sottostante, che scorreva una trentina di metri più in basso. Di tutto l'antico castello, rimanevano intatti soltanto la torre d'angolo ed un'ala! ed un ragazzo venne fuori e prelevò i cavalli dei viaggiatori per condurli in quella che un tempo era stata la grande sala d'ingresso e che ora veniva adibita a stalla.

Il gruppo entrò nella Vecchia Torre e si trovò in un ambiente cupo e grandioso, tanto da non poter essere contaminato dalle indegnità che stava subendo attualmente. Il fuoco che ardeva nel camino mandava una luce tremolante per tutta la grande sala rotonda, dal pavimento lastricato in pietra e dalle pareti prive di decorazioni. Circa quattro metri e mezzo più in alto, una balconata faceva il giro della stanza, ed era sormontata da una seconda, parzialmente in ombra, e da una terza che si perdeva nell'oscurità sovrastante.

Rozzi tavoli e panche erano stati collocati vicino al fuoco, e dall'altra parte della stanza, dove un secondo fuoco era acceso in un altro camino, c'era un bancone dietro il quale un vecchio dal volto sottile e dai radi capelli bianchi stava lavorando energicamente fra padelle e tegami. L'uomo sembrava avere sei mani, mentre riusciva ad un tempo a girare, mescolare o spostare tutte le pentole: sparse il condimento su un agnello allo spiedo, diede una scossa ad una padella piena di quaglie e piccioni, spostò altre pentole da una parte o dall'altra sui loro ganci in modo che venissero scaldate a dovere.

Per un momento, Aillas l'osservò con rispettosa ammirazione, meravigliato dalla sua abilità, poi, approfittando di una pausa nel lavoro, domandò:

«Signore, sei tu il locandiere?»

«Esatto, mio signore, avoco a me quel ruolo, se questo luogo arrangiato merita la dignità di un simile nome.»

«La dignità è l'ultima delle nostre preoccupazioni, se sei in grado di fornirci alloggio per la notte. In base a quel che vedo, confido comunque in un'ottima cena.»

«L'alloggio qui è dei più semplici: si dorme nel fieno sopra la stalla. Il mio locale non offre di meglio, e sono troppo vecchio per operare dei cambiamenti.»

«Com'è il tuo sidro?» chiese Bode. «Servicelo fresco, limpido ed amaro e non sentirai lamentele.»

«Tu sollevi ogni mia ansietà, dal momento che io distillo ottimo sidro. Vi prego, sedetevi.»

I cinque presero posto vicino al fuoco e si congratularono fra loro per non dover passare un'altra notte ventosa su giacigli di felci. Una donna matronale servì loro il sidro in coppe di legno di faggio, che in qualche modo accentuava le qualità della bevanda, e Bode dichiarò:

«Il locandiere è stato sincero, e non sentirà lamentele da parte mia!»

Aillas esaminò gli altri ospiti mentre stava seduto al tavolo. In tutto erano in sette: un vecchio contadino con sua moglie, un paio di venditori ambulanti e tre giovanotti che avevano l'aria di taglialegna. In quel momento entrò nella sala una donna vecchia e curva, avvolta in un mantello grigio e con il cappuccio stretto intorno al volto, in modo che i suoi lineamenti rimanessero in ombra.

La donna si soffermò ad osservare la sala, ed Aillas sentì il suo sguardo indugiare quando si posò su di lui; poi, china e zoppicante, la nuova venuta attraversò la stanza e sedette ad un tavolo lontano, nell'ombra.

La donna matronale portò la cena ai cinque: quaglie, piccioni e pernici su fette di pane inzuppate nel sugo della cottura, pezzi di agnello arrosto che esalavano un profumo di aglio e rosmarino, secondo lo stile della Galizia, con insalata di crescione e lattughina. Un pranzo decisamente migliore di quanto si fossero aspettati.

Mentre cenava, Aillas tenne d'occhio la donna avvolta nel mantello e seduta al tavolo appartato, che stava a sua volta mangiando. Il suo modo di mangiare era davvero strano, poiché si chinava in avanti ed ingoiava il cibo a morsi. Guardandola con discreto stupore, Aillas notò anche che la donna sembrava sbirciare di tanto in tanto nella sua direzione, nell'ombra del cappuccio! Poi, mentre chinava la testa in avanti per addentare un pezzetto di carne, il manto grigio le scivolò via da un piede.

«Quella vecchia laggiù» disse allora Aillas ai suoi compagni. «Osservatela e ditemi cosa notate di strano.»

«Ha il piede di gallina!» mormorò, stupito, Garstang.

«È una strega» spiegò Aillas, «con il volto di volpe e le gambe da grosso volatile. Già due volte mi ha attaccato, e ogni volta l'ho tagliata in due, ma si è sempre riaggiustata.»

La strega, voltandosi per guardarli, notò che la stavano fissando e, tratto rapidamente indietro il piede, sbirciò in giro per accertarsi che nessuno si fosse accorto della cosa. Aillas ed i suoi compagni si finsero indifferenti, e la donna riprese ad addentare e ad inghiottire il cibo.

«Quella donna non dimentica nulla» spiegò Aillas, «e tenterà certamente di uccidermi, se non qui, mediante un agguato lungo il sentiero.»

«In questo caso» propose Bode, «uccidiamola per primi, in questo momento.»

«Così deve essere» convenne Aillas con una smorfia, «anche se tutti ci biasimeranno per aver ucciso una povera donna indifesa.»

«Non quando vedranno i suoi piedi» obiettò Garstang.

«Spicciamoci e facciamola finita» insistette Bode. «Io sono pronto.»

«Un momento» lo frenò Aillas. «Ci penserò io, ma voi preparate le spade, perché un solo graffio dei suoi artigli significa morte certa. Non datele modo di saltare.»

La strega parve intuire il tenore della conversazione, perché, prima che si potessero muovere, si alzò in piedi e si allontanò zoppicando rapidamente, per scomparire nell'ombra di una bassa arcata.

Estratta la spada, Aillas si avvicinò al locandiere.

«Hai dato alloggio ad una strega malvagia che deve essere uccisa» spiegò.

Mentre il locandiere lo fissava sbalordito, Aillas raggiunse di corsa l'arcata e sbirciò nell'ombra, ma, non riuscendo a scorgere nulla, non osò avanzare e si rivolse ancora al locandiere.

«Dove conduce quest'arcata?»

«Alla vecchia ala ed alle camere sovrastanti la sala, tutte in rovina.»

«Dammi una candela.»

Udendo un leggero rumore, Bode sollevò lo sguardo e scoprì la donna del volto di volpe sulla prima balconata. Con un grido, essa balzò in direzione di Aillas, ma Bode la spinse da un lato con l'aiuto di uno sgabello. Sibilando e gridando di nuovo, la strega si lanciò contro Bode con le gambe protese e gli artigliò tutto il volto prima che Aillas le staccasse per la terza volta la testa dal corpo che, come in precedenza, prese a correre pazzamente avanti e indietro, sbattendo contro le pareti finché Cargus non lo bloccò con l'ausilio di una panca e Yane tagliò via le zampe.

Bode, frattanto, giaceva a terra e graffiava le pietre del pavimento con le dita; poi la lingua gli sporse dalla bocca, il volto gli si annerì e morì.

«Usiamo il fuoco, questa volta!» gridò Aillas. «Tagliate a pezzi quel vile essere! Locandiere, porta legna e fascine ! Il fuoco deve ardere a lungo!»

«Non il fuoco!» urlò orribilmente la faccia di volpe. «Non mi gettate nel fuoco !»

Il lugubre lavoro era stato ultimato, e, sotto l'impeto delle fiamme ruggenti, la carne della strega si era ridotta in cenere, e le sue ossa si erano polverizzate. Gli ospiti, pallidi e demoralizzati, erano andati a dormire nel fieno, mentre il locandiere e sua moglie si erano messi all'opera con secchi e stracci per ripulire il pavimento della locanda.

Con il mattino che distava solo più poche ore, Aillas, Garstang, Cargus e Yane rimasero seduti stancamente ad un tavolo, fissando il fuoco che diventava cenere.

Il locandiere servii loro altro sidro.

«Questo è stato un avvenimento terribile! Ti assicuro che cose simili non rientrano nella corrente gestione della locanda.»

«Signore, non rimproverare in alcun modo te stesso e sii lieto che abbiamo posto fine all'esistenza di quella creatura. Tu e tua moglie ci avete nobilmente aiutato e non soffrirete alcun biasimo da parte nostra.»

Al primo bagliore dell'alba, seppellirono Bode in una tranquilla zona ombreggiata che un tempo era stata un giardino di rose. Lasciarono il cavallo di Bode, insieme a cinque corone d'oro prelevate dalla borsa del morto, al locandiere e discesero tristemente la collina in direzione della Trompada.

I quattro compagni attraversarono faticosamente una valle sassosa seguendo una strada che zigzagava avanti e indietro e saliva e scendeva da alture e gruppi di massi fino a raggiungere il ventoso Glayrider Gap. Qui, una via secondaria si distaccava dalla principale in direzione di Oaldes mentre la Trompada deviava a sud per un lungo pendio, superando una serie di antiche miniere di stagno, fino alla città di Market Flading. Alla Locanda dello Stagnino, i quattro viaggiatori, stanchi per le fatiche della notte precedente e per la dura cavalcata di quel giorno, cenarono a base di montone ed orzo e dormirono su paglericci approntati in una delle camere del piano superiore.

Il mattino dopo ripartirono ancora lungo la Trompada, che ora seguiva l'Evander Settentrionale, in una valle ampia e poco infossata, in direzione della massa purpurea del Tac Tor.

A mezzogiorno, con Tintzin Fyral che distava solo otto chilometri in direzione sud, il terreno prese ad innalzarsi ed a restringersi nei pressi della gola dell'Evander Settentrionale; quattro chilometri e mezzo più avanti, con l'aria impregnata da un senso di minaccia dovuto alla vicinanza di Tintzin Fyral, Aillas scoprì un tenue sentiero che si addentrava in una gola e la

risaliva e che pensò essere la pista lungo la quale, tanto tempo prima, aveva sperato di raggiungere il versante opposto del Tac Tor.

Il sentiero s'inerpicava per un lungo sperone di roccia che scendeva a sua volta dal Tac Tor come la radice di un albero, e poi ne seguì la cresta arrotondata con un percorso abbastanza facile. Aillas, fece strada lungo il sentiero fino alla depressione in cui si era accampato, a poche centinaia di metri dalla vetta del Tac Tor.

Ritrovò il Mai-non-falla là dove lo aveva lasciato, e, come in precedenza, il dente si girò in direzione nord-est.

«In quella direzione» spiegò Aillas, «si trova mio figlio, ed è là che io devo andare.»

«Puoi scegliere fra due strade» spiegò Garstang. «Puoi tornare indietro da dove siamo venuti e poi puntare ad est, oppure puoi attraversare il Lyonesse mediante la Vecchia Strada e puntare a nord attraverso il Dahaut. La prima via è forse più breve, ma la seconda aggira la foresta, ed alla fin fine potrebbe rivelarsi la più rapida.»

«Scegliamo allora la seconda» decise Aillas.

I quattro compagni oltrepassarono Kaul Bocach ed entrarono nel Lyonesse senza incidenti. A Nolsby Sevan imboccarono la Vecchia Strada in direzione est e, dopo altri quattro giorni di dure cavalcate raggiunsero la città di Audelart, dove Garstang si separò dai compagni.

«Twanbow Hall dista solo una trentina di chilometri verso sud. Sarò a casa per cena ed i miei racconti faranno meravigliare tutti.» Il gentiluomo abbracciò i tre compagni. «È inutile dire che sarete sempre i ben accetti a Twanbow! Abbiamo percorso molta strada insieme ed abbiamo superato molte difficoltà. Non lo dimenticherò mai!»

«Neppure io.»

«Neppure io.»

«Neppure io.»

Aillas, Cargus e Yane guardarono Garstang cavalcare verso sud, fino a che non scomparve alla loro vista.

«Ora siamo in tre» sospirò poi Aillas.

«Diminuiamo ad uno ad uno» aggiunse Cargus.

«Venite» disse Yane. «Muoviamoci: non sopporto i sentimentalismi.»

I tre uomini lasciarono Audelart seguendo la Vecchia Strada e tre giorni più tardi arrivarono a Tatwillow, dove la Vecchia Strada incrociava la Strada di Icnield. Il Mai-non-falla puntava a nord, verso Avallon, e quello

sembrava essere un buon segno, dato che quella direzione evitava la Foresta di Tantrevalles.

I tre si avviarono quindi lungo la Strada di Icnield, verso Avallon ed il Dahaut.

CAPITOLO VENTICINQUESIMO

Glyneth e Dhrun si erano uniti al Dr. Fidelius alla Fiera dei Soffiatori di Vetro di Hazelwood, e, durante i primi giorni, il rapporto fra i tre era stato guardingo ed incerto: Glyneth e Dhrun si comportavano come se stessero camminando sulle uova, tenendo al contempo d'occhio, senza farsi notare, il Dr. Fidelius in modo da poter prevenire eventuali atteggiamenti irrazionali o accessi d'ira da parte sua. Ma il Dr. Fidelius, dopo aver provveduto alle loro comodità, mostrava nei loro confronti un atteggiamento improntato ad un'educazione tanto impersonale e costante che Glyneth cominciò a preoccuparsi, pensando che il Dottore non li trovasse simpatici.

Shimrod, osservando i due ragazzi al riparo del proprio travestimento con lo stesso nascosto interesse che essi manifestavano nei suoi confronti, rimase colpito dalla loro compostezza e dal loro desiderio di compiacerlo. A suo parere, costituivano una coppia davvero straordinaria, puliti, precisi, intelligenti ed affettuosi. L'allegria congenita di Glyneth talvolta affiorava in scoppi di esuberanza che la ragazza si affrettava a controllare per timore di seccare il Dr. Fidelius, mentre Dhrun tendeva a rimanere in silenzio per lunghi periodi, lo sguardo vuoto fisso in direzione del sole, meditando sui suoi pensieri.

Dopo aver lasciato la Fiera dei Soffiatori di Vetro, Shimrod diresse il carrozzone a nord, in direzione della città commerciale di Porroigh, dove si teneva l'annuale Fiera dei Venditori di Pecore; nel tardo pomeriggio, arrestò il carro fuori dalla strada e vicino ad un ruscelletto. Glyneth raccolse la legna per il fuoco e Shimrod eresse uri tripode: vi appese una pentola in cui cucinò uno stufato di pollo, cipolle, rape, verdure di campo e prezzemolo, insaporito dall'aggiunta di semi di senape ed aglio. Glyneth raccolse qualche ciuffo di crescione e trovò un po' di erba morella, che Shimrod aggiunse allo stufato. Nel frattempo, Dhrun se ne stava seduto in silenzio, ascoltando il fruscio del vento fra gli alberi e lo scoppiettare del fuoco.

I tre cenarono bene, poi rimasero seduti a godersi il crepuscolo, mentre Shimrod spostava lo sguardo da uno all'altro dei due ragazzi.

«Vi devo informare di una cosa. Sono ormai alcuni mesi che viaggio per

il Dahaut, passando da una fiera all'altra, ma non mi ero mai reso conto di quanto mi sentissi solo fino a questi ultimi giorni in cui vi ho avuti qui con me.»

«Questa è una buona notizia per noi» replicò Glyneth, con un sospiro di sollievo, «dal momento che ci piace viaggiare con te. Non oso dire che è un colpo di fortuna, perché potrei far scattare ancora la maledizione.»

«Parlami di questa maledizione.»

Dhrun e Glyneth raccontarono le loro storie e poi riferirono insieme gli eventi occorsi da quando si erano incontrati.

«Così, adesso siamo ansiosi di trovare Rhodion, il re di tutti gli esseri fatati, in modo che possa annullare la maledizione e restituire la vista a Dhrun.»

«Non mancherà mai di fermarsi al suono di uno zufolo fatato» assicurò Shimrod. «Presto o tardi si fermerà ad ascoltare, e state certi che anch'io terrò gli occhi aperti.»

«Lo hai mai visto prima?» chiese, speranzoso, Dhrun.

«Per dire la verità, stavo cercando qualcun altro.»

«Io so di chi si tratta» intervenne Glyneth. «Dev'essere un uomo con le ginocchia malate, che gli scricchiolano e scrocchiano quando cammina.»

«E come sei arrivata a capirlo?»

«Perché parli spesso di ginocchia dolenti. Quando qualcuno si fa avanti, lo guardi in faccia, invece che guardargli le ginocchia, e sembri sempre deluso. Gli dai una bottiglia di balsamo e lo mandi via che zoppica ancora.»

«Il mio atteggiamento è tanto trasparente?» domandò Shimrod, fissando il fuoco con un asciutto sorriso.

«A dire il vero, no» replicò con modestia Glyneth. «In effetti, credo che tu sia alquanto misterioso.»

«E perché dici questo?» Adesso Shimrod stava decisamente ridendo.

«Oh, per esempio, come hai imparato a mescolare tanti medicinali?»

«Non è affatto un mistero. Alcuni sono medicamenti comuni, e noti dovunque. Il resto sono ossa polverizzate e mescolate a lardo oppure olio di piede di bovino, con differenti aromi. Non fanno mai male e qualche volta guariscono. Ma, più che vendere medicine, io voglio trovare quell'uomo con le ginocchia dolenti. Come Rhodion, anche lui visita le fiere, e presto o tardi lo troverò.»

«Ed allora cosa accadrà?» domandò Dhrun.

«Mi dirà dove posso trovare qualcun altro.»

Il carrozzone del Dr. Fidelius percorse il territorio da sud verso nord, fermandosi a tutte le fiere da Dafnes sul Fiume Lull a Duddlebatz, sotto le pietrose distese di Godelia. Furono lunghi giorni di viaggio per ombreggiati sentieri di campagna, su per colline e giù per vallate, attraverso oscure foreste e vecchi villaggi. Ci furono notti illuminate dal fuoco da campo mentre la luna piena era nascosta dalle nubi, ed altre notti illuminate da un cielo stellato. Un pomeriggio, mentre attraversavano una desolata brughiera, Glyneth udì un suono lamentoso provenire da un canale di scolo accanto alla strada. Saltata giù dal carrozzone, sbirciò fra le ortiche e scoprì un paio di gattini pezzati che erano stati abbandonati a morire laggiù. In lacrime per la commiserazione, la ragazza li portò sul carro, e, quando Shimrod le diede il permesso di tenerli, gli gettò le braccia al collo e lo baciò: in quel momento, Shimrod comprese di essere suo schiavo per sempre, se già non lo era divenuto ancora prima di allora.

Glyneth chiamò i gattini Smirrish e Sneezer, e si mise immediatamente ad addestrarli perché imparassero qualche esercizio.

Da nord, si spostarono poi verso ovest, attraverso Ammarsdale e Scarhead, raggiungendo Tins, nella Palude Ulflandese, appena una cinquantina di chilometri a nord della temibile fortezza Ska di Poëlitetz: quello era un territorio cupo, ed i tre furono felici di deviare di nuovo ad est, lungo il Fiume Murmeil.

L'estate era lunga, ed ogni giornata era un periodo dolce ed insieme amaro per ciascuno dei tre. Strani e piccoli incidenti sfortunati perseguitavano regolarmente Dhrun: un po' d'acqua bollente gli ustionò una mano, la pioggia gli inzuppò il letto; mentre stava andando a fare i suoi bisogni dietro un cespuglio, cadde nelle ortiche. Ma il ragazzo non si lamentava mai, ed in questo modo si conquisto il rispetto di Shimrod il quale, dopo un iniziale scetticismo, cominciò a ritenere realmente esistente la maledizione. Un giorno, Dhrun camminò su una spina, che gli si conficcò in profondità nel calcagno; Shimrod gliela tolse, mentre il ragazzo sedeva immobile, mordendosi un labbro con tanto stoicismo da indurre il giovane mago ad abbracciarlo ed a fargli un'affettuosa carezza, sul capo.

«Sei un bravo ragazzo. In un modo o nell'altro, porremo fine a questa maledizione, e comunque nel peggiore dei casi può durare solo sette anni.»

Come sempre, Dhrun rifletté un momento prima di parlare.

«Una spina è solo una sciocchezza» disse infine. «Lo sai qual è la cattiva sorte che temo? E che tu ti stanchi di noi e ci mandi via dal tuo carrozzone.»

Shimrod rise, sentendo le lacrime salirgli agli occhi, ed abbracciò di nuovo Dhrun.

«Non sarebbe certo per mia scelta, questo te lo posso promettere: non me la potrei più cavare senza voi due.»

«Comunque, la malasorte è sempre malasorte.»

«È vero, e nessuno sa cos'abbia in serbo il futuro. Quasi subito dopo, una scintilla balzò dal fuoco ed andò a cadere sulla caviglia di Dhrun.»

«Ouch» fece questi. «Ecco altra fortuna.»

Ogni giorno recava nuove esperienze: alla Fiera di Playmont, il Duca Jocelyn di Castello Foire promosse un magnifico torneo in cui cavalieri in armatura ingaggiarono finti combattenti e gareggiarono nel nuovo sport noto con il nome di giostra. Montati su robusti cavalli e vestiti di armatura completa, andarono alla carica l'uno contro l'altro con lance dalla punta imbottita, cercando di scavalcare l'avversario.

Da Playmont, passarono a Long Danns, rasentando la Foresta di Tantrevalles ed arrivando a mezzogiorno, quando la fiera era già in pieno svolgimento. Shimrod staccò dal carro i suoi meravigliosi cavalli a due teste, li nutrì, poi abbassò il pannello laterale del carro che serviva da piattaforma e sistemò in alto un'insegna:

DR. FIDELIUS
TAUMATURGO, PAN-SOFISTA, CIARLATANO
Dà sollievo da cancri, coliche e spasimi
SPECIALE TRATTAMENTO PER GINOCCHIA DOLENTI
CONSIGLI MEDICI GRATUITI

Si ritrasse quindi nel carro per indossare la tunica nera ed il cappello da negromante.

Ai due lati della piattaforma, Glyneth e Dhrun si misero a suonare il tamburo; erano vestiti allo stesso modo, come paggetti, con basse scarpe bianche, strette uose blu, pantaloni dello stesso colore, giubbotti e strisce verticali blu e nere con cuori bianchi ricamati sulle strisce nere, e bassi cappelli di velluto nero.

Il Dr. Fidelius si fece avanti sulla piattaforma e si rivolse agli spettatori:

«Signori e signore!» esordì, indicando l'insegna. «Noterete che mi autodefinisco "ciarlatano". Il motivo è semplice: chi definirebbe frivola una farfalla? Chi mai insulterebbe una mucca con il termine "bovina"? E chi mai oserebbe definire imbroglione chi ammette di essere un ciarlatano?»

«Dunque, sono davvero un saltimbanco, imbroglione e ciarlatano?» Glyneth gli si affiancò con un balzo. «Dovrete giudicare voi stessi. Notate qui la mia bella aiutante... se già non l'avete notata. Glyneth, apri bene la bocca. Signori e signore, osservate quest'apertura! Ci sono i denti, c'è la lingua, e più oltre una cavità orale in condizioni perfettamente naturali. Guardate ora mentre inserisco in questa bocca un'arancia, né grossa né piccola, ma di giuste dimensioni. Glyneth, chiudi la bocca, se vuoi, e se puoi... Eccellente. Ora, signori e signore, osservate la ragazza con le gote gonfie. Le do un colpetto a destra, uno a sinistra, ed ecco fatto! Le guance sono come prima! Glyneth, che ne hai fatto dell'arancia? È davvero straordinario! Apri la bocca: siamo tutti sconcertati!»

Glyneth aprì obbediente la bocca ed il Dr. Fidelius vi sbirciò dentro.

«Cos'è questo?» esclamò poi, sorpreso, ed inserì pollice ed indice nella bocca della ragazza. «Non è un'arancia, ma una splendida rosa rossa! Che altro c'è qui dentro? Guardate, signori e signore! Tre belle ciliege mature! E che altro? Cosa sono questi? Ferri da cavallo? Uno, due, tre, quattro, cinque e sei! E che altro c'è qui. Anche il ferro! Glyneth, ma com'è possibile? Ci riservi altre sorprese? Apri bene la bocca. Per il sole e la luna, un topo! Glyneth, ma come puoi digerire roba simile?»

«Signore!» replicò Glyneth, con la sua voce allegra e tersa. «Prendo sempre le tue pastiglie digestive!»

«Basta!» Il Dr. Fidelius levò le mani al cielo con finta esasperazione. «Mi batti nel mio stesso campo!»

E Glyneth balzò giù dalla piattaforma.

«Ora, dunque, quanto alle mie pozioni e lozioni, polveri e pillole e purghe, analettici e calmanti: sono essi davvero medicinali allevianti che io sostengo? Signori e signore! Io vi garantisco questo: se, dopo aver preso la medicina, incancrenite e morite, restituite il resto del prodotto ed i soldi vi verranno rimborsati in parte. Dove troverete una simile garanzia?»

«Io sono particolarmente esperto nel trattamento delle ginocchia dolenti, specialmente di quelle che crocchiano e scricchiolano o comunque si lamentano: se qualcuno di voi o qualcuno che conoscete è affetto da questo male, allora desidererei visitarlo.»

«Ora permettetemi di presentarvi un altro mio collaboratore, il nobile e dotato Sir Dhrun, che suonerà per voi un flauto magico per farvi ridere e piangere e per farvi venire la frenesia di danzare. Nel frattempo, Glyneth distribuirà i medicinali che prescriverò. Signori e Signore! Un'ultima parola! Vi avverto che i miei medicinali bruciano e pungono come se fossero

distillati dalle fiamme stesse del fuoco e che le mie pozioni hanno un orrendo sapore di cimitero, apocino e bile. Il corpo, comunque, ritorna rapidamente in piena salute, rendendo così mutile assimilare ulteriori dosi delle mie orrende pozioni! Questo è il segreto del mio successo. Musica, Sir Dhrun!»

Mentre circolava fra la folla, Glyneth si guardò attentamente intorno alla ricerca di una persona vestita di marrone e con una piuma scarlatta sul cappello verde, soprattutto di una persona del genere che ascoltasse la musica con particolare piacere, ma in quell'assolato pomeriggio a Long Danns, vicino alla Foresta di Tantrevalles, nessuna persona del genere si fece vedere, come non si presentò nessun cattivo soggetto dal volto scuro e dal naso lungo per farsi curare le ginocchia dolenti dal Dr. Fidelius.

Nel pomeriggio, una leggera brezza prese a soffiare da ovest, facendo fremere tutte le bandiere. Glyneth portò fuori dal carro un tavolo dalle lunghe gambe ed un alto sgabello per Dhrun, poi prese anche un cesto: mentre Dhrun suonava il flauto, trasse fuori dal cesto i suoi gattini bianchi e neri. Quindi diede un colpetto sul tavolo con un bastoncino ed i mici si sollevarono sulle zampe posteriori e presero a danzare a tempo con la musica, saltando e piroettando avanti e indietro sul tavolo, mentre una discreta folla si radunava rapidamente tutt'intorno. Nelle file più arretrate degli spettatori, un giovane dalla faccia di volpe, piccolo ed asciutto, sembrava particolarmente entusiasta, mentre schioccava le dita ed alla fine prendeva a danzare, scalciando a destra ed a sinistra con notevole agilità. L'uomo portava, notò Glyneth, un cappello verde con una piuma lunga e rossa. Subito, la ragazza ripose i gatti nel canestro, e, scivolata alle spalle del ballerino, gli strappò via il cappello, correndo poi dietro il carro mentre il giovanotto l'inseguiva, stupito.

«Cos'hai in mente di fare? Dammi il cappello !»

«No!» replicò Glyneth. «Non fino a che avrai esaudito i miei desideri.»

«Sei pazza? Che sciocchezza è mai questa? Non posso realizzare i miei desideri, figuriamoci i tuoi: adesso restituiscimi il cappello, altrimenti sarò costretto a riprendertelo con la forza ed a darti anche una buona battuta.»

«Mai» replicò coraggiosamente Glyneth. «Tu sei Rhodion, ed io ho il tuo cappello e non te lo renderò fino a che non mi avrai obbedito.»

«Quanto a questo, vedremo!» Il giovane afferrò Glyneth, ed i due lottarono fino a che i cavalli sbuffarono, indietreggiarono e mostrarono i loro lunghi denti bianchi al giovanotto, che si trasse indietro spaventato.

In quel momento, Shimrod balzò giù dal carro, ed il giovanotto gli gridò,

infuriato:

«Questa tua ragazzina è matta! Mi ha preso il cappello e poi è scappata via, e quando le ho chiesto con molta educazione di ridarmelo ha detto di no e mi ha chiamato Rhodion o qualcosa del genere. Il mio nome è Tibbalt, faccio il droghiere nel villaggio di Witherwood e sono venuto alla fiera per comprare un po' di cera. Sono appena arrivato, e quasi subito vengo privato del mio cappello da una matta monella che poi insiste che le devo obbedire! Hai mai sentito nulla del genere?»

«Non è una cattiva ragazza» replicò Shimrod, scuotendo gravemente il capo, «è solo un po' impetuosa e piena di birichinate. Permettimi» aggiunse poi, facendosi avanti e spingendo da un lato i capelli castani di Tibbalt. «Glyneth, osserva! Questo gentiluomo ha i lobi degli orecchi ben sviluppati.»

«È così» annuì Glyneth, dopo aver guardato.

«Cosa c'entra questo con il mio cappello?» domandò Tibbalt.

«Concedimi ancora una cosa» replicò Shimrod. «Mostrami la mano... Glyneth, osserva le unghie: non c'è traccia di membrana fra le dita, e le unghie non sono verdastre.»

«Vedo» annui ancora Glyneth. «Allora, gli posso ridare il cappello?»

«Ma certo, specialmente se consideri che questo gentiluomo odora di cera d'api e bacche d'alloro.»

«Per favore, signore» disse Glyneth, restituendo il cappello, «perdona la mia monelleria.»

«Ti prego» aggiunse Shimrod, consegnando a Tibbalt un coccio di terracotta, «accetta con i nostri complimenti questo vaso di pomata che farà crescere abbondanti e setose le tue sopracciglia, la barba ed i capelli.»

Tibbalt se ne andò di buon umore mentre Glyneth tornava sul davanti del carro e riferiva il proprio errore a Dhrun, il quale si limitò a scrollare le spalle e riprese a suonare il flauto. Glyneth liberò di nuovo i gattini, che saltarono e danzarono con notevole entusiasmo per la gran meraviglia di tutti quelli che si fermavano a guardare.

«Meraviglioso! Meraviglioso!» dichiarò un corpulento ometto con le gambe sottili, gli stinchi magri e lunghi piedi stretti racchiusi in scarpe di cuoio verde dalla punta ostentatamente girata all'insù. «Ragazzo mio, dove hai imparato a suonare quel flauto?»

«Signore, è un dono che mi hanno fatto gli esseri fatati.»

«Che meraviglia! Un vero dono di magia!»

Ci fu un'improvvisa folata di vento ed il cappello verde del gentiluomo

volò via dalla sua testa e rotolò ai piedi di Glyneth che, nel raccoglierlo, notò la piuma rossa. Dubbiosa, la ragazza fissò l'ometto che le sorrideva protendendo la mano.

«Grazie, bella carina: ti ricompenserò con un bacio.»

Glyneth osservò la mano protesa, che era pallida e grassoccia, con piccole dita delicate. Le unghie erano ben curate e coperte di qualcosa di lucido: era quella la pellicola verdastra? E quei frammenti di pelle che congiungevano le dita fra loro... era forse membrana? Glyneth sollevò lo sguardo ed incontrò gli occhi del gentiluomo: erano castani come quelli di un cervo, ed una rada e ricca capigliatura rossiccia circondava gli orecchi e li copriva. Il vento sollevò la capigliatura, e Glyneth fissò affascinata i lobi, che erano molto piccoli, non più che ondulazioni di tessuto rosa. Non riuscì a vedere la cima degli orecchi.

«Il mio cappello, per favore!» insistette il gentiluomo, battendo un piede a terra.

«Un momento, signore, che lo pulisco dalla polvere.»

Sneezer e Smirrish finirono ancora una volta nel cestino e Glyneth fuggì via con il cappello. Con notevole agilità, il gentiluomo l'inseguì, e riuscì a bloccarla contro la parte anteriore del carrozzone, là dove gli altri spettatori non li vedevano.

«Adesso, signorina, ridammi il cappello, così potrai avere il tuo bacio.»

«Non puoi riavere il cappello fino a che avrai soddisfatto i miei desideri.»

«Eh? Che sciocchezza è mai questa? Perché dovrei soddisfare i tuoi desideri?»

«Perché ho in mano il tuo cappello, Maestà.»

«Chi credi che io sia?» domandò il gentiluomo, lanciandole un'occhiata in tralice.

«Tu sei Rhodion, il Re degli Esseri Fatati.»

«Ah, ah, ah! Che cosa vorresti che io facessi?»

«Non molto. Annulla una maledizione lanciata contro Dhrun e ridagli la vista.»

«Tutto questo per il mio cappello?» Il grassoccio gentiluomo avanzò verso Glyneth con le braccia allargate. «Suvvia, mia morbida piccola anatroccola, lasciati abbracciare: che dolce piccola bracciata di tenerezza sei! Ora, in cambio di un bacio e magari di qualcosa di più...»

Glyneth sgusciò sotto le braccia aperte e balzò abilmente all'indietro e in avanti, correndo poi verso il retro del carro mentre il gentiluomo l'insegui-

va supplicando ed implorando di poter riavere il cappello.

Uno dei cavalli protese la testa sinistra per assestare un morso cattivo al sedere del gentiluomo panciuto, il che servì soltanto a farlo rimbalzare in avanti a velocità ancora maggiore fin dietro il carro, dove Glyneth si era arrestata con un sorriso in parte monello ed in parte disgustato per le condizioni del signorotto.

«Suvvia, mio piccolo gattino! Mio adorabile confettino, vieni a prendere il tuo bacio! Rammenti, io sono Re Rat-a-tat-tat, o come si chiama lui, e realizzerò i tuoi più fervidi desideri! Ma prima, facciamo un po' di esplorazione sotto quel giubbotto!»

Glyneth indietreggiò saltellando e gettò il cappello ai piedi del gentiluomo.

«Tu non sei Re Rhodion, sei il barbiere della città ed anche un libertino fatto e finito. Prendi il tuo cappello e sii soddisfatto!»

Il gentiluomo emise una risata esultante, si piantò il cappello in testa e fece un salto, battendo i tacchi fra loro da entrambi i lati.

«Ti ho imbrogliata!» gridò allegramente. «Oh! Che gioia trarre in inganno i mortali! Avevi il mio cappello, mi avresti potuto obbligare ad obbedirti! Ma ora...»

Shimrod uscì dall'ombra alle spalle dell'ometto e gli strappò via il cappello.

«Ma ora...» completò la frase, gettando il cappello a Glyneth, «lei possiede di nuovo il tuo copricapo e tu dovrai fare ciò che vuole!»

Re Rhodion rimase fermo, abbattuto, gli occhi dilatati e tristi.

«Abbiate pietà! Non costringete un povero vecchio essere fatato a fare la vostra volontà! Queste cose mi sfiniscono e causano un tumulto di dolore!»

«Non ho pietà» replicò Glyneth. Chiamò poi Dhrun, lo aiutò a scendere dallo sgabello e lo condusse dietro al carro.

«Questi è Dhrun, che ha vissuto la sua infanzia a Thripsey Shee.»

«Sì, il dominio di Throbius, uno shee allegro e rinomato per le sue rappresentazioni!»

«Dhrun è stato espulso e mandato via con un mordet della malasorte sul capo, ed ora è cieco perché ha visto le driadi mentre facevano il bagno. Devi annullare la maledizione e restituirgli la vista.»

Rhodion soffiò in un piccolo flauto dorato e fece un segno nell'aria. Trascorse un minuto, mentre da oltre il carrozzone giungevano i rumori della fiera, attenuati, come se questa si trovasse ad una notevole distanza. Poi,

con un piccolo suono, Re Throbius di Thripsey Shee apparve dinnanzi a loro e si lasciò cadere in ginocchio dinnanzi a Re Rhodion, il quale, con un gesto benevolo, gli permise di alzarsi in piedi.

«Throbius, qui c'è Dhrun, che un tempo avete allevato a Thripsey Shee.»

«È proprio Dhrun, lo rammento bene. Era di carattere amabile e ci ha dato molta gioia.»

«Allora perché lo avete espulso con un mordet?»

«Esaltato! È stata tutta opera di un diavoletto geloso, un certo Falael, che è stato abbondantemente punito per la sua cattiveria.»

«Perché il mordet non è stato rimosso?»

«Esaltato, quella sarebbe una cattiva politica, ed indurrebbe i mortali a credere che basti che soffrano o starnutiscano un poco per liberarsi dei nostri mordet.»

«In questo caso, deve essere annullato.»

Re Throbius si avvicinò a Dhrun e lo toccò sulla spalla.

«Dhrun, ti benedico con ogni abbondanza della sorte! Dissolvo le influenze che hanno operato per farti soffrire, e che gli spiriti maliziosi che hanno operato queste cattiverie, se ne tornino ciangottando a Thinsmole.»

Il volto di Dhrun era teso e pallido, ed il ragazzo ascoltò quelle parole senza contrarre neppure un muscolo, poi chiese, con voce sottile:

«E che mi dici dei miei occhi?»

«Buon Sir Dhrun» replicò con cortesia Throbius, «tu sei stato accecato dalle driadi. È stata malasorte portata al suo estremo, ma è stata una sfortuna dovuta al caso e non provocata dalla malizia del mordet. Pertanto, l'accecamento non è opera nostra, ma della driade Feodosia, e noi non lo possiamo annullare.»

«Allora andiamo subito a parlare con la driade Feodosia» intervenne Shimrod, «ed offriamole i favori degli esseri fatati se scioglierà la sua magia.»

«Ah, abbiamo catturato Feodosia ed un'altra driade di nome Lauris mentre dormivano e le abbiamo usate nella nostra rappresentazione per divertirci. Sono impazzite per la rabbia e sono fuggite ad Arcadia, dove noi non possiamo andare. E comunque, Feodosia ha perso tutto il suo potere fatato.»

«Allora, come può essere curato Dhrun?»

«Non per opera degli esseri fatati» replicò Re Rhodion. «È una cosa che va al di là delle nostre capacità.»

«Allora devi concedere qualche altro dono.»

«Non voglio nulla» replicò Dhrun, con voce atona. «Possono ridarmi solo quel che mi hanno tolto.»

«Tu hai il cappello» continuò Shimrod, rivolto a Glyneth, «quindi sta a te chiedere il dono.»

«Cosa?» esclamò Re Rhodion. «Ma questa è pura estorsione! Non ho forse portato qui Re Throbius perché rescindesse il mordet?»

«Avete riparato ad un danno che voi stessi avevate causato: questo non è un dono ma semplice giustizia. Dove sono le riparazioni per la sofferenza inferta?»

«Lui non vuole nulla, e noi non diamo mai nulla che non sia desiderato.»

«È Glyneth che ha il cappello, quindi sono i suoi desideri che devi esaudire.»

Tutti si volsero verso Glyneth, e Shimrod le chiese:

«Cosa desideri più di ogni altra cosa?»

«Voglio solo viaggiare per sempre con te e con Dhrun su questo carrozzone.»

«Ricorda però che le cose cambiano» l'ammonì Shimrod, «e che non viaggeremo su questo carrozzone per sempre.»

«Allora voglio stare per sempre con te e con Dhrun.»

«Questo è il futuro» replicò Re Rhodion, «ed esula dal mio controllo, a meno che tu desideri che vi uccida tutti e tre in questo istante e vi seppellisca insieme sotto il carro.»

«Però mi puoi aiutare» replicò Glyneth, scuotendo il capo. «I miei gatti spesso mi disobbediscono oppure ignorano le mie istruzioni. Se potessi parlare con loro, non potrebbero più far finta di non capire. Mi piacerebbe parlare anche con i cavalli e gli uccelli e tutti gli altri esseri viventi, perfino con piante, fiori ed insetti!»

«Alberi e fiori» grugnì Re Rhodion «non parlano e non ascoltano mai, si limitano a sospirare fra loro. Quanto agli insetti, se udissi il loro linguaggio, ne saresti terrorizzata e la notte avresti gli incubi.»

«Allora, posso parlare con uccelli ed animali?»

«Prendi l'amuleto di piombo che c'è intorno al mio cappello ed appenditelo al collo, e così avrai realizzato il tuo desiderio. Non ti aspettare di scoprire cose profonde, dato che uccelli ed animali sono di solito sciocchi.»

«Sneezer e Smirrish sono abbastanza intelligenti» replicò Glyneth, «e mi piacerà conversare con loro.»

«Molto bene» commentò il massiccio Re Rhodion, e, preso il cappello dalle dita allentate di Glyneth se lo pose in testa, tenendo cautamente d'oc-

chio Shimrod. «Il gioco è finito, ed ancora una volta sono stato giocato dai mortali, anche se stavolta è stato per me quasi un piacere. Throbius, sei libero di far ritorno a Thripsey Shee, ed io me ne tornerò a Shadow Thawn.»

«Un'ultima cosa» replicò Re Throbius, sollevando una mano. «Forse posso fare ammenda al mordet. Dhrun, ascoltami: molti mesi fa, un giovane cavaliere è venuto a Thripsey Shee ed ha chiesto di sapere tutto riguardo a suo figlio Dhrun. Ci siamo scambiati alcuni doni: io ho avuto un gioiello del color *smaudre* e lui ha ricevuto un Mai-non-falla sintonizzato sulla tua persona. Non ti ha ancora trovato? Allora dev'essere stato deviato oppure ucciso, dato che la sua risoluzione era evidente.»

«Qual era il suo nome?» domandò Dhrun, con voce opaca.

«Era Sir Aillas, un principe del Troicinet. Ora vado.»

La sagoma di Re Throbius si fece tenue e poi scomparve. La sua voce giunse ancora da una notevole distanza:

«Me ne sono andato.»

Re Rhodion indugiò sulle gambe magre, ritornando sul davanti del carro.

«Un'altra piccola cosa, questa volta per Glyneth. Quell'amuleto è il mio sigillo: quando lo indossi, non devi temere alcun male dagli esseri fatati, che siano fate, diavoletti, giganti o giganti doppi. Dovrai però stare in guardia da spettri, teste di cavallo, orchi e dagli esseri che vivono sotto il fango.»

Quindi passò sul davanti del carro, ma, quando i tre lo seguirono non era più visibile da nessuna parte.

Glyneth si diresse verso il sedile anteriore del carrozzone, dove aveva posato il cesto con i gattini e scoprì che Smirrish era riuscito a sollevare il coperchio ed aveva quasi guadagnato la libertà.

«Smirrish» esclamò la ragazza, «questa è pura cattiveria! Lo sai che dovresti rimanere in quel cesto!»

«Fa caldo e si soffoca qui dentro» replicò Smirrish. «Preferisco l'aria aperta, ed ho intenzione di esplorare il tetto del carrozzone.»

«Andrebbe tutto molto bene, ma sai che devi danzare ed intrattenere la gente che ti guarda con ammirazione.»

«Se mi ammirano così tanto, che si mettano loro a ballare. Sneezer è altrettanto deciso a questo proposito: noi danziamo solo per compiacere te.»

«Questo è comprensibile, dal momento che vi nutro con pesce e latte di ottima qualità. I gatti cattivi si devono accontentare di pane ed acqua.»

«Non temere!» si affrettò a gridare Sneezer, che stava ascoltando da dentro il cesto. «Se dobbiamo danzare, danzeremo, anche se, sulla mia vi-

ta, non riesco a capire perché lo dobbiamo fare. Non m'importa un accidente di quelli che si fermano a guardarci.»

Il sole si spense in un giaciglio di nubi soffocanti, ed altre nubi si allargarono rapidamente a coprire tutto il cielo serale, cosicché l'oscurità calò presto sul villaggio di Long Danns. Dozzine di piccoli fuochi tremolarono ed ondeggiarono sotto il soffio della brezza umida e fresca mentre mercanti girovaghi, venditori ambulanti ed altri partecipanti alla fiera se ne stavano raccolti a cena, scoccando occhiate timorose al cielo minaccioso e paventando la prospettiva di un temporale che avrebbe inzuppato tanto loro che le merci.

Shimrod, Glyneth e Dhrun sedevano intorno al fuoco acceso dietro il carrozzone, in attesa che la zuppa fosse cotta; i tre stavano in silenzio, ciascuno assorto nei propri pensieri, un silenzio che alla fine Shimrod si decise a spezzare.

«È stata certo una giornata interessante.»

«Sarebbe potuta andare peggio come sarebbe potuta andare meglio» replicò Glyneth, guardando in direzione di Dhrun, il quale sedeva con le braccia strette intorno alle ginocchia, gli occhi che fissavano il fuoco senza vederlo. II ragazzo non aveva nulla da dire e Glyneth aggiunse: «Abbiamo fatto annullare la maledizione, così almeno non avremo altra sfortuna. Naturalmente, non ci sarà fortuna fino a che Dhrun non tornerà a vederci.»

«Ho cercato per tutto il Dahaut l'uomo dalle ginocchia dolenti... questo lo sapete» disse Shimrod, aggiungendo legna al fuoco. «Se non lo troveremo alla Fiera di Avallon, allora andremo a Swer Smod, nel Lyonesse: se c'è qualcuno che ci può aiutare, quello è Murgen.»

«Dhrun!» sussurrò Glyneth. «Non devi piangere!»

«Non sto piangendo!»

«Sì, invece! Le lacrime ti solcano le guance!»

Dhrun sbatté le palpebre e si fregò gli occhi con i polsi.

«Senza l'aiuto di voi due, morirei di fame, oppure i cani mi mangerebbero.»

«Noi non ti lasceremo morire di fame» replicò Glyneth, circondandogli le spalle con un braccio. «Sei un ragazzo importante, il figlio di un principe, ed un giorno sarai principe anche tu.»

«Lo spero.»

«Allora mangia la zuppa e ti sentirai meglio. Vedo anche una bella fetta di melone che ti aspetta.»

CAPITOLO VENTISEIESIMO

Le camere di Carfilhiot, sulla sommità di Tintzin Fyral, erano di modeste dimensioni, con mura imbiancate, pavimenti in legno e mobilio appena necessario. Carfilhiot non voleva nulla di più elaborato, e quell'ambiente spartano rilassava la sua natura talvolta troppo: ardente.

Le abitudini di Carfilhiot erano costanti: tendeva ad alzarsi presto, sovente all'alba, e faceva colazione a base di frutta, dolcetti, uva passa e magari qualche ostrica scelta. Consumava la colazione sempre da solo, perché in quel momento del giorno la presenza di altri esseri umani gli dava fastidio ed influenzava negativamente il resto della giornata.

L'estate stava cedendo il passo all'autunno, ed un velo di nebbia oscurava gli spazi ariosi al di sopra di Vale Evander. Carfilhiot si sentiva irrequieto ed a disagio per cause che non era in grado di definire; Tintzin Fyral, pur servendo ottimamente ai suoi scopi, era pur sempre un luogo isolato: era qualcosa di simile ad una secca, e Carfilhiot, che amava pensare a se stesso come ad un mago, non era in grado di produrre quella mobilità che altri maghi di categoria superiore erano in grado di utilizzare ogni giorno. Tutte le sue fantasie, i suoi capricci, le sue scappate e i suoi desideri di novità forse non erano altro che illusioni. Il tempo passava, e, nonostante la sua apparente attività, non era avanzato di un passo per conseguire le sue mete. Forse che i suoi nemici... o magari i suoi amici... erano riusciti a renderlo isolato ed a privare di efficacia i suoi sforzi?

Carfilhiot emise un grugnito petulante: non poteva essere, ma se così era, quella gente stava giocando una partita pericolosa.

Un anno prima, Tamurello lo aveva trasportato a Faroli, quella strana struttura di legno e vetro colorato che sorgeva nel cuore della foresta, e, dopo tre giorni di giochi erotici, i due si erano seduti ad ascoltare la pioggia ed a guardare il fuoco nel caminetto. Era mezzanotte, e Carfilhiot, la cui mente mercuriale non riposava mai, aveva detto:

«È davvero giunto il momento che tu m'insegni le arti magiche: non mi merito da te almeno questo?»

«Che mondo strano e poco familiare» aveva replicato Tamurello con un sospiro, «sarebbe questo, se tutti venissero trattati secondo i loro meriti!»

Carfilhiot aveva trovato l'osservazione troppo irrispettosa.

«Così mi deridi» aveva osservato con tristezza. «Credi che sia troppo sciocco e goffo per aver l'abilità necessaria.»

Tamurello, un uomo massiccio dalle vene cariche del sangue scuro di un toro, aveva riso con indulgenza. Aveva udito altre volte quella lamentela, e così aveva dato la risposta già fornita in passato.

«Per diventare un mago, devi sottoporti a molte prove e devi effettuare molti tristi esercizi, parecchi dei quali sono particolarmente antipatici e sono forse stati progettati al fine di dissuadere chi non aveva una valida motivazione.»

«È una filosofia stentata e cattiva» aveva ribattuto Carfilhiot.

«Se e quando diventerai un maestro mago, difenderai le tue prerogative gelosamente come chiunque altro» aveva commentato Tamurello.

«Ebbene, istruiscimi! Sono pronto ad imparare! Ho una forte volontà.»

«Mio caro amico» aveva nuovamente riso Tamurello, «tu sei troppo volubile: la tua volontà può anche essere di ferro, ma la tua pazienza è tutt'altro che invincibile.»

«Non ci sono scorciatoie?» Carfilhiot aveva fatto un gesto stravagante. «Di certo, potrò usare un apparato magico senza effettuare tanti noiosi esercizi.»

«Tu possiedi già l'apparato.»

«La roba di Shimrod? È inutile per me.»

«Per la maggior parte, questi apparati sono specializzati e specifici» aveva replicato Tamurello, che stava cominciando ad annoiarsi di quella discussione.

«Le mie esigenze sono specifiche» aveva insistito Carfilhiot. «I miei nemici sono come api selvatiche, che non possono essere mai domate. Loro sanno dove sono io, ma quando mi lancio al loro inseguimento si dissolvono come ombre nella brughiera.»

«In questo sono in grado di aiutarti» aveva detto Tamurello, «anche se, lo ammetto, lo faccio senza grande entusiasmo.»

Il giorno seguente, il mago aveva disteso una grande mappa delle isole Elder.

«Qui, come puoi notare, c'è Vale Evander, qui c'è Ys, e questo è Tintzin Fyral.» Il mago aveva tirato fuori numerosi pupazzi fatti di legno di prugnolo. «Affibbia dei nomi a questi piccoli omologhi e posali sulla mappa, ed essi correranno a prendervi posizione. Guarda!» Tamurello aveva preso uno dei pupazzi e gli aveva sputato in faccia. «Ti nomino Casmir: va' al posto di Casmir!» Aveva posato sulla mappa il pupazzo, che era parso muoversi su di essa verso Città di Lyonesse.

«Solo venti?» aveva domandato Carfilhiot, contando i pupazzi. «Me ne

servirebbero un centinaio! Sono in guerra con ogni piccolo barone dell'Ulfland Meridionale!»

«Pronuncia i loro nomi» aveva detto Tamurello, «e vedremo quanti te ne servono davvero.»

Carfilhiot aveva pronunciato con riluttanza i nomi e Tamurello li aveva attribuiti ai pupazzi e li aveva posati sulla mappa.

«Ce ne sono altri ancora!» aveva protestato Carfilhiot. «Non è comprensibile che io voglia sapere come ti vanno le cose qui a Faroli? E Melanchte? I suoi movimenti sono importanti! E che mi dici degli altri maghi: Murgen, Faloury, Myolander e Baibalides? Sono interessato anche alla loro attività.»

«Non puoi apprendere nulla sui maghi» aveva replicato Tamurello. «Non sarebbe una cosa corretta. Granice? Audry? Ebbene, perché no? Melanchte?»

«Melanchte in particolar modo!»

«Molto bene, Melanchte.»

«Poi ci sono i comandanti degli Ska ed i notabili del Dahaut!»

«Moderazione,, in nome di Fafhadiste e della sua capra blu a tre zampe! I pupazzi si spingeranno fuori dalla mappa a vicenda!»

Alla fine, Carfilhiot se n'era andato con la mappa e con cinquantanove omologhi.

In una mattina di tarda estate, un anno più tardi, Carfilhiot salì nella sua stanza di lavoro per esaminare la mappa. Casmir era sempre al suo palazzo estivo di Sarris; a Domreis, nel Troicinet, una lucente sfera bianca sulla testa del pupazzo indicava che Re Granice era morto e che il suo malato fratello Ospero sarebbe ora salito al trono. Ad Ys, Melanchte si aggirava nelle sale piene di echi del suo palazzo in riva al mare, mentre ad Oaldes, a nord lungo il mare, Quilcy, l'idiota re bambino dell'Ulfland Meridionale, giocava a fabbricare castelli di sabbia sulla spiaggia... Carfilhiot riportò lo sguardo su Ys. Melanchte, altezzosa Melanchte! La vedeva di rado, ed il suo atteggiamento era molto distaccato.

Lo sguardo di Carfilhiot analizzò la mappa, e, con un accelerarsi del respiro, il signore di Tintzin Fyral notò che qualcosa si era mosso su di essa! Sir Cadwal, della Fortezza di Kaber, si era avventurato di una decina di chilometri a sudovest attraverso Dunton Fella e sembrava procedere in direzione della Foresta di Dravenshaw.

Carfilhiot rimase immobile, immerso nella riflessione: Sir Cadwal era

uno dei suoi più arroganti nemici, nonostante la sua povertà e la mancanza di importanti appoggi. La Fortezza di Kaber, un austero maniero che sormontava la vetta più cupa di tutta la brughiera, mancava di qualsiasi nota allegra, tranne la sicurezza, e Sir Cadwal, pur avendo ai suoi ordini solo una dozzina di appartenenti al suo clan, aveva per lungo tempo sfidato Carfilhiot. Di solito, andava a caccia sulle colline al di sopra della sua fortezza, dove Carfilhiot non era in grado di attaccarlo facilmente, ma quel giorno si era avventurato nella brughiera: una cosa davvero ardita, pensò Carfilhiot, e senz'altro poco saggia! La fortezza non poteva essere rimasta senza difese, quindi sembrava che Sir Cadwal avesse preso con sé solo cinque o sei uomini, due dei quali potevano magari essere i suoi giovani figli.

Accantonata ogni malinconia, Carfilhiot inviò ordini urgenti alla stanza delle guardie, e, mezz'ora più tardi, con indosso un'armatura leggera, scese sul terreno di parata sottostante il castello, dove venti cavalieri a cavallo, i migliori in assoluto fra i suoi uomini, lo stavano attendendo.

Carfilhiot ispezionò il drappello e non trovò alcuna manchevolezza. Gli uomini indossavano lucidi elmi di ferro con alte creste, corazze di maglia di ferro e casacche di velluto viola ricamato in nero. Ciascuno era munito di una lancia da cui sventolava una piccola bandiera lavanda e nero, ed a ciascuna sella erano appesi un'ascia, un arco ed alcune frecce. Ogni uomo era armato di spada e daga.

Carfilhiot montò sul proprio cavallo e diede il segnale. In colonna per due, gli armigeri si avviarono al galoppo verso est, oltrepassando i fetidi pali da esecuzione e le gabbie per annegamento lungo la riva del fiume con i loro argani, ed imboccando la strada che conduceva al villaggio di Bloodywen. Per motivi politici, Carfilhiot non aveva mai molestato la gente di quel villaggio né esatto qualcosa da loro, tuttavia, al suo avvicinarsi, i bambini furono tirati in! casa, le porte e le finestre vennero sprangate e Carfilhiot cavalcò attraverso strade deserte, il che lo divertì freddamente.

In alto, sull'altura rocciosa, un osservatore notò la cavalcata, e, ritiratosi dal ciglio, agitò una bandiera bianca. Un momento più tardi, dalla porta più ampia di una cresta rocciosa situata un chilometro e mezzo più a nord, un simile segnale rispose al primo. Mezz'ora dopo, se fosse stato in grado di osservare la sua mappa, Carfilhiot avrebbe notato che i pupazzi di prugnolo che rappresentavano i suoi più odiati avversari stavano lasciando le loro fortezze e i rifugi montani per discendere nella brughiera in direzione di Dravenshaw.

Carfilhiot ed i suoi uomini attraversarono il Bloodywen, poi si allontanarono dal fiume e si addentrarono nella brughiera. Giunto sull'altura, Carfilhiot arrestò i suoi uomini, li fece allineare e si rivolse a loro.

«Oggi diamo la caccia a Cadwal, della Fortezza di Kaber. Lui è la nostra preda, e lo incontreremo vicino a Dravenshaw. Per non insospettirlo, lo avvicineremo aggirando il fianco del Dinkin Tor. Ascoltate, ora! Prendete vivo Sir Cadwal e qualsiasi suo parente che lo accompagni: Sir Cadwal si dovrà pentire amaramente del danno che mi ha recato. In seguito conquisteremo la Fortezza di Kaber, berremo il suo vino, prenderemo le sue donne e ci divideremo i suoi beni. Ma oggi cavalchiamo per catturare Sir Cadwal!»

Fece caracollare il cavallo lungo la fila, poi si lanciò al galoppo nella brughiera.

Su Hackberry Tor, un osservatore notò i movimenti di Carfilhiot, e, nascostosi dietro un masso, segnalò con una bandiera bianca fino a che i suoi segnali non vennero ricevuti da altre due postazioni.

Carfilhiot ed i suoi uomini avanzarono sicuri verso nordovest e si arrestarono a Dinkin Tor, dove uno dei cavalieri smontò di sella e si arrampicò su una punta rocciosa, gridando a Carfilhiot:

«Alcuni cavalieri, cinque o sei, sette al massimo! Si stanno avvicinando a Dravenshaw!»

«Presto, dunque!» gridò Carfilhiot. «Li raggiungeremo al limitare della foresta!»

La colonna si diresse ad ovest, mantenendosi al coperto dentro Dewny Swale; raggiunta una vecchia strada, deviarono a nord e galopparono a tutta velocità in direzione di Dravenshaw.

La strada rasentava le mura crollate di un tempietto preistorico, poi puntava dritta verso Dravenshaw; dall'altra parte della brughiera, il cavallo roano montato da Sir Cadwal brillava come rame sotto il sole, e Carfilhiot fece un segnale ai suoi uomini.

«Piano, adesso! Una scarica di frecce, se necessario, ma prendete vivo Cadwal.»

Il gruppo cavalcò vicino ad un corso d'acqua frangiato di salici. Ci furono scatti e scricchiolii ed alcuni sibili: numerose frecce volarono in linea retta attraverso lo spazio e le loro punte aguzze come aghi trapassarono le cotte di maglia. Ci furono gemiti di sorpresa e di dolore e sei degli uomini di Carfilhiot si afflosciarono silenziosi al suolo, mentre altri tre venivano feriti alle gambe oppure alle spalle.

II cavallo di Carfilhiot, crivellato di frecce nel collo e nel posteriore, indietreggiò, nitrì e cadde al suolo. Nessuno aveva preso direttamente di mira Carfilhiot, un gesto di astensione più minaccioso che rassicurante.

Carfilhiot raggiunse correndo un cavallo privo di cavaliere, montò, diede di sprone, e, tenendosi basso sulla criniera, si allontanò al galoppo seguito da quelli dei suoi uomini che erano sopravvissuti.

Giunto a distanza di sicurezza, diede l'alt e si volse per valutare la situazione: con suo sgomento, vide un gruppo di una dozzina di armati uscire al galoppo dalle ombre di Dravenshaw: montavano cavalli bai e portavano la livrea arancione di Kaber.

Emise un sibilo di frustrazione. Almeno sei arcieri avevano teso l'imboscata e si sarebbero ora uniti ai nemici, rendendoli superiori di numero.

«Via!» gridò, e spronò di nuovo la sua cavalcatura, ripassando accanto al tempietto in rovina con i guerrieri di Kaber ad appena un centinaio di metri alle sue spalle. I cavalli di Carfilhiot erano più robusti dei bai di Kaber, ma avevano già cavalcato duramente e non appartenevano ad una razza allevata per la resistenza.

Carfilhiot abbandonò la strada per Dewny Swale, ma solo per trovare un altro gruppo di uomini a cavallo che gli si fece contro con le lance in resta scendendo il pendio: erano dieci o dodici, ed indossavano i colori azzurro e blu scuro di Castello Nulness. Carfilhiot urlò altri ordini e deviò a sud: cinque dei suoi uomini ricevettero luna lancia nel petto, nel collo o nella testa e caddero morti sulla strada. Altri tre tentarono di difendersi con spada ed ascia ma furono rapidamente abbattuti, mentre altri quattro riuscirono a raggiungere il bordo della depressione con Carfilhiot, soffermandosi là per far riposare i cavalli sfiatati.

Ma ebbero solo un momento di requie. Il gruppo di Nulness, dai cavalli relativamente freschi, aveva già quasi raggiunto la sommità, mentre gli uomini di Kaber stavano certo girando da ovest lungo la vecchia strada per intercettare Carfilhiot, prima che potesse raggiungere Vale Evander.

Più avanti si ergeva un boschetto di abeti scuri, e Carfilhiot pensò che forse vi si sarebbe potuto rifugiare momentaneamente, ma, mentre spronava il cavallo sfiancato, con la coda dell'occhio intravide qualcosa di rosso.

«Giù, via!» gridò subito, gettandosi in una stretta depressione mentre alcuni arcieri con la rossa livrea di Castello Turgis balzavano fuori dal boschetto e lanciavano due raffiche di frecce. Due degli uomini di Carfilhiot furono abbattuti, la cotta di maglia ancora una volta trapassata. Il cavallo del terzo venne colpito al ventre, indietreggiò e cadde sulla schiena,

schiacciando il proprio cavaliere che riuscì però a rialzarsi, disorientato e sconvolto, ma solo per essere immediatamente ucciso da sei dardi. L'unico guerriero rimasto si slanciò al galoppo giù per la depressione, dove i guerrieri di Kaber gli tagliarono prima le gambe e poi le braccia ed infine lo fecero rotolare in un canale di scolo, dove lo lasciarono a meditare sulla triste condizione in cui si stava concludendo la sua vita. Carfilhiot, rimase solo, attraversò al galoppo la foresta di abeti ed emerse in una pietraia desolata: una pista di pastori attraversava la distesa di massi, sulla quale incombevano le vette note come le Undici Sorelle.

Si guardò indietro da sopra la spalla, quindi spronò il cavallo per strappargli un ultimo sforzo, passando fra le Undici Sorelle e discendendo il pendio opposto lungo un canalone invaso da ontani; una volta laggiù, trasse il cavallo sotto una sporgenza rocciosa, in modo da non poter essere scorto dall'alto. I suoi inseguitori giunsero di lì a poco fra le rocce, lanciandosi richiami e scambiandosi espressioni di frustrazione e di rabbia per il fatto che Carfilhiot fosse riuscito a sfuggire alla loro trappola. Gli inseguitori guardarono più volte nel canalone, ma non scorsero la loro preda, nascosta appena tre metri più sotto. Nel frattempo, nella testa di Carfilhiot continuava ad echeggiare ossessivo un interrogativo: in che modo era stato possibile ai suoi nemici organizzare quella trappola senza che lui ne venisse a conoscenza? La mappa aveva mostrato che solo Sir Cadwal si era allontanato dal suo castello, eppure là fuori c'erano di sicuro anche Sir Cloene di Castello Nulness e Sir Dexter di Turgis, con le loro truppe! Non gli venne in mente la semplice strategia dello scambio di segnali.

Attese per un'ora, fino a che il suo cavallo ebbe cessato di ansare e di tremare, poi risalì cautamente in sella e scese lungo il canalone, tenendosi al riparo di ontani e salici quanto più gli era possibile, e finalmente sbucò nel Vale Evander, un chilometro e mezzo al di sopra di Ys.

Era ancora primo pomeriggio, e si diresse ad Ys. Sulle terrazze che sporgevano su entrambe le rive del fiume, i fattori vivevano tranquilli nei loro candidi palazzi, ombreggiati da snelli cipressi, tassi, olivi e pini dalla vetta piatta. Carfilhiot cavalcò lungo la spiaggia di sabbia bianca fino al palazzo di Melanchte, e là gli venne incontro uno stalliere; Carfilhiot scivolò di sella con un gemito di sollievo, salì tre scalini di marmo, attraversò la terrazza ed entrò in un atrio semioscuro, dove un maggiordomo lo aiutò silenziosamente a liberarsi dell'elmetto, della casacca e della cotta di maglia. Apparve quindi una cameriera, una strana creatura dalla pelle argenta-

ta che doveva essere per metà falloy,[26] che gli portò una camicia di Uno bianco ed una coppa di vino bianco caldo.

«Signore, Lady Melanchte ti riceverà a tempo debito e ti prega nel frattempo di rivolgerti a me per ogni tua necessità.»

«Grazie, ma non ho bisogno di nulla.» Uscì sulla terrazza e si abbandonò su una sedia coperta di cuscini, guardando verso il mare. L'aria era mite, il cielo privo di nubi, le onde scivolavano sulla sabbia per trasformarsi in una bassa schiuma bianca e mormorante con un ritmo sonnolento. Le palpebre di Carfilhiot si appesantirono e si addormentò.

Quando si destò, scoprì che il sole si era spostato nel cielo verso occidente e che Melanchte, con indosso un abito senza maniche di morbido e bianco faniche[27] se ne stava appoggiata alla balaustra, dimentica della sua presenza.

Carfilhiot si levò a sedere, seccato per una qualche ragione che non avrebbe saputo definire, e Melanchte, dopo avergli lanciato un'occhiata, tornò quasi subito a rivolgere al mare la propria attenzione.

Carfilhiot prese ad osservarla da sotto le palpebre semichiuse: l'autocontrollo della ragazza... così gli sembrava... se protratto abbastanza a lungo era tale da minare la pazienza altrui... Melanchte gli lanciò un altro sguardo da sopra la spalla, mentre gli angoli della bocca le si inarcavano verso il basso, ed apparentemente non trovò nulla da dire: né parole di benvenuto né di meraviglia per la sua presenza senza seguito, né tantomeno curiosità per le vicende della sua vita.

«La vita qui ad Ys sembra piuttosto placida» osservò Carfilhiot, scegliendo di spezzare per primo il silenzio.

«Abbastanza.»

«Ho avuto una giornata pericolosa, ed ho schivato la morte davvero per un pelo.»

«Devi esserti spaventato.»

«Spaventato?» rifletté Carfilhiot. «Non è la parola esatta. Ero allarmato, naturalmente, ed addolorato per la perdita dei miei uomini.»

«Ho sentito parlare dei tuoi guerrieri.»

«E che altro vorresti che facessi?» replicò Carfilhiot, con un sorriso. «Il paese è in agitazione, e tutti si oppongono all'autorità. Non preferiresti un

---

[26] falloy: snelli esseri solo parzialmente umani e simili agli esseri fatati, ma più grandi e meno bizzarri, e che inoltre non avevano un abile controllo della magia. Erano creature sempre più rare nelle Isole Elder.

[27] faniche: tessuto fatato intessuto con seta di dente di leone.

paese pacifico?»

«Come proposizione astratta, sì.»

«Ho bisogno del tuo aiuto.»

«Ma non lo avrai» rise Melanchte, sorpresa. «Ti ho già aiutato una volta, con mio rammarico.»

«Davvero? La mia gratitudine avrebbe dovuto placare tutte le tue ansietà. Dopo tutto, tu ed io siamo una cosa sola.»

Melanchte si volse e fissò lo sguardo sull'azzurra distesa del mare.

«Io sono io e tu sei tu.»

«Allora non mi aiuterai?»

«Ti posso dare un consiglio, se acconsenti a seguirlo.»

«Quanto meno, ti ascolterò.»

«Cambia completamente.»

«Questo» ribatté Carfilhiot, con un gesto educato, «equivale a dire: rivolta te stesso come un indumento.»

«Lo so.» Quelle due parole ebbero un che di fatale.

«Mi odii davvero così tanto?» chiese Carfilhiot, con una smorfia.

Melanchte lo esaminò da testa a piedi.

«Mi meraviglio sovente dei miei sentimenti: tu affascini, non puoi essere ignorato. Forse è una sorta di narcisismo, e, se io fossi un maschio, sarei magari simile a te.»

«Vero. Siamo una persona sola.»

«Io non sono contaminata» replicò Melanchte, scuotendo il capo. «Tu hai respirato il fumo verde.»

«Ma tu lo hai assaggiato.»

«L'ho sputato fuori.»

«Tuttavia ne conosci l'aroma.»

«E così posso vedere in profondità nella tua anima.»

«Evidentemente, senza ammirazione.»

Melanchte si volse ancora verso il mare, e Carfilhiot si alzò e la raggiunse accanto alla balaustra.

«Non significa nulla il fatto che sono in pericolo? Metà delle mie truppe scelte sono morte, e non ho più fiducia nella mia magia.»

«Tu non conosci la magia.»

«I miei nemici» continuò Carfilhiot, ignorando l'osservazione, «si sono uniti e progettano cose terribili contro di me. Oggi mi avrebbero potuto uccidere, ma hanno invece tentato di prendermi vivo.»

«Consulta il tuo adorato Tamurello: forse lui avrà timore per colui che

ama.»

«Non sono sicuro di Tamurello» rise tristemente Carfilhiot. «Ad ogni modo, lui è molto controllato nella sua generosità, perfino un po' riluttante.»

«Trovati un amante più generoso. Che ne dici di Re Casmir?»

«Abbiamo ben pochi interessi in comune.»

«Allora sembra che Tamurello sia la tua più fondata speranza.»

Carfilhiot le lanciò uno sguardo in tralice ed osservò le delicate linee del suo profilo.

«Tamurello non ha mai rivolto a te le sue attenzioni?»

«Certamente, ma il mio prezzo era troppo alto.»

«Qual era il tuo prezzo?»

«La sua vita.»

«Questo è eccessivo. E che prezzo esigeresti da me?»

Melanchte inarcò le sopracciglia, e serrò la bocca in una smorfia divertita.

«Pagheresti un prezzo davvero alto.»

«La mia vita?»

«L'argomento non ha alcuna importanza e mi disturba.» Melanchte si volse. «Io vado dentro.»

«Ed io che farò?»

«Fa' quel che ti va. Dormi al sole, se ti piace, oppure riparti per Tintzin Fyral.»

«Sei molto acida» la rimproverò Carfilhiot, «per una che mi è più vicina di una sorella.»

«Al contrario. Sono assolutamente distaccata.»

«Molto bene. Se posso davvero fare quel che preferisco, accetterò la tua ospitalità.»

Melanchte, la bocca atteggiata ad un'espressione pensosa, rientrò nel palazzo, seguita da Carfilhiot; la ragazza si arrestò nell'atrio, una camera rotonda decorata in blu, rosa ed oro e con un tappeto azzurro pallido sul pavimento di marmo, e chiamò il maggiordomo.

«Conduci Sir Faude in una camera e soddisfa le sue esigenze.»

Carfilhiot fece un bagno e riposò per qualche tempo, mentre il crepuscolo scendeva sull'oceano e la luce del giorno svaniva.

Si vestì quindi completamente di nero, e fu intercettato nell'atrio dal maggiordomo.

«Lady Melanchte non è ancora giunta. Se lo desideri, la puoi attendere nel salotto piccolo.»

Carfilhiot sedette e gli venne servito un bicchiere di vino carminio che sapeva di miele, pinoli e melograno. Trascorse mezz'ora, poi la cameriera dalla pelle argentata portò un vassoio di dolcetti e canditi, che lui assaggiò senza entusiasmo.

Dieci minuti più tardi, sollevando lo sguardo dal bicchiere di vino, trovò Melanchte in piedi dinnanzi a sé. La ragazza indossava un abito nero senza maniche dalla linea semplicissima; un opale nero lavorato le pendeva dal collo, appeso ad un nastro di velluto nero, e, sullo sfondo di tutto quel nero, la pelle chiara ed i grandi occhi davano a Melanchte un aspetto vulnerabile tanto agli impulsi piacevoli che a quelli dolorosi: un aspetto destinato ad eccitare chiunque desiderasse arrecarle l'una o l'altra cosa.

Dopo un momento, Melanchte sedette accanto a Carfilhiot e prelevò un bicchiere di vino dal vassoio; lui attese, ma la ragazza rimase in silenzio, il che lo spinse infine a chiederle:

«Hai riposato bene questo pomeriggio?»

«Non ho certo riposato: ho lavorato per eseguire alcuni esercizi.»

«Davvero? A che scopo?»

«Non è facile diventare una maga.»

«È questo quello che vuoi?»

«Certamente.»

«Ma allora non è una cosa troppo difficile.»

«Io sono ai margini della materia: le vere difficoltà devono ancora venire.»

«Sei già più forte di me» replicò Carfilhiot con voce scherzosa, ma Melanchte non sorrise affatto.

«È ora di cena» osservò infine, spezzando il pesante silenzio ed alzandosi in piedi.

Condusse il Duca in una grande camera, coperta da pannelli dell'ebano più nero e pavimentata con lastre di lucido granitone scuro. Una serie di prismi di vetro forniva l'illuminazione.

La cena venne servita su due separati vassoi: una semplice pietanza di mitili al vino bianco, pane, olive e noci. Melanchte mangiò ben poco, e, a parte qualche occasionale occhiata, non prestò attenzione a Carfilhiot e non fece alcuno sforzo per avviare una conversazione. Il suo compagno di tavola bevve invece parecchi bicchieri di vino ed alla fine depose il bicchiere sulla tavola con un tonfo petulante.

«Sei più splendida di qualsiasi sogno, ma i tuoi pensieri sono quelli di un pesce!»

«Non è gran cosa.»

«Perché ci dobbiamo controllare così? Non siamo alla fine una persona sola?»

«No: da Desmëi sono usciti tre esseri, io, tu e Denking.»

«Lo hai detto tu stessa!»

«Tutti noi condividiamo la sostanza della terra» replicò Melanchte scuotendo il capo. «Ma il leone differisce dal topo, ed entrambi differiscono dall'uomo.»

«Siamo una cosa sola eppure siamo differenti!» Carfilhiot rifiutò l'analogia con un gesto. «Una condizione affascinante, ma tu sei così distaccata.»

«È vero» convenne Melanchte. «Sono d'accordo con te.»

«Considera per un momento le possibilità che ci si offrono! I vertici passionali! Anche la semplice esuberanza! Non riesci ad avvertire l'eccitazione?»

«Avvertire? È già abbastanza se penso.» Per un momento, l'autocontrollo di Melanchte parve vacillare, e la ragazza si alzò, attraversò la stanza ed andò a fissare il fuoco di carbone di mare.

Carfilhiot le si affiancò senza fretta.

«È facile avvertire sensazioni» le disse, e le prese una mano e se l'appoggiò sul petto. «Senti come sono forte! Senti come batte il mio cuore e come mi dà vita!»

«Non desidero provare sensazioni a tuo vantaggio!» Melanchte ritrasse la mano. «La passione è una forma d'isteria, ed invero io non nutro alcun desiderio nei confronti degli uomini.» Indietreggiò di un passo. «Ora ti prego di lasciarmi. Domattina non mi vedrai, ed io non aiuterò in alcun modo le tue imprese.»

Carfilhiot mise le mani sotto i gomiti di lei e la fissò in volto, la luce del fuoco che tremolava sui lineamenti di entrambi. Melanchte aprì la bocca per parlare, ma non emise alcun suono, e Carfilhiot, chinato il viso su quello di lei, la baciò e la trasse a sedere sul divano.

«Le stelle notturne stanno ancora salendo in cielo: la notte è appena iniziata.»

Melanchte parve non udirlo e rimase seduta fissando il fuoco. Carfilhiot slacciò i fermagli che trattenevano l'abito sulle spalle e la ragazza lasciò che l'indumento le scivolasse di dosso senza reagire, mentre un forte odore

di violette impregnava l'aria. Poi osservò impassibile Carfilhiot che si spogliava a sua volta.

A mezzanotte, si alzò dal divano, e, ancora nuda, si arrestò accanto al fuoco, ormai un letto di carboni ardenti.

Carfilhiot l'osservò dal divano, le palpebre socchiuse, la bocca serrata: il comportamento di Melanchte lo aveva lasciato perplesso, dal momento che il suo corpo aveva risposto con adeguata passione, ma mai una volta lei lo aveva guardato in faccia, tenendo la testa gettata all'indietro o piegata da un lato, gli occhi che non fissavano nulla. Melanchte si era eccitata fisicamente, questo Carfilhiot lo aveva percepito, ma quando aveva tentato di parlare con lei non aveva dato alcuna risposta, come se non fosse stata altro che un fantasma.

«Vestiti» intimò Melanchte, lanciandogli un'occhiata da sopra la spalla.

D'umor cupo, Carfilhiot indossò i propri abiti mentre la ragazza continuava a fissare il fuoco morente; considerò la possibilità di rivolgerle una serie di osservazioni, ma una gli parve troppo pesante, un'altra meschina o infantile o sciocca, e così preferì non dire nulla.

Quando si fu vestito, la raggiunse e le circondò la vita con le braccia, ma Melanchte si sottrasse al suo abbraccio e gli disse, con voce pensosa:

«Non mi toccare. Nessun uomo mi ha mai toccata e non sarai tu a farlo.»

«Non sono forse un uomo?» rise Carfilhiot. «E ti ho già toccata, in profondità, fino al centro della tua anima.»

Fissando sempre il fuoco, Melanchte scosse il capo.

«Tu mi appari solo come uno strano frutto dell'immaginazione: mi sono servita di te, ma ora devi svanire dalla mia mente.»

Carfilhiot l'osservò, perplesso: era forse pazza?

«Io sono decisamente reale, e non ho alcuna intenzione di dissolvermi. Melanchte, ascoltami!» Le circondò di nuovo la vita con le braccia. «Diventiamo davvero amanti! Non siamo due persone notevoli?»

«Hai tentato ancora di toccarmi» osservò Melanchte, ritraendosi, e gli indicò una porta. «Vattene! Dissolviti dalla mia mente!»

Carfilhiot eseguì un inchino sardonico e si avvicinò alla porta, ma esitò ancora e si guardò indietro: Melanchte era ferma accanto al camino, una mano sull'alta mensola, luci ed ombre che si spostavano sul suo corpo.

«Di' pure quel che vuoi sui fantasmi» sussurrò Carfilhiot fra sé, «ma io ti ho presa e ti ho avuta: questo è reale.»

Mentre apriva la porta, all'orecchio, o forse nel cervello, gli giunsero queste parole senza suono:

«Io ho giocato con un fantasma, anche se pensavi di controllare la realtà. I fantasmi non provano dolore: pensa a questo quando ti si presenteranno le sofferenze quotidiane.»

Sconcertato, Carfilhiot oltrepassò la soglia, e la porta si richiuse immediatamente alle sue spalle. Si trovò in un oscuro passaggio fra due edifici, con un bagliore luminoso ad entrambe le estremità. L'aria aveva uno strano odore di legno marcio e pietra umida: dov'era la pulita aria carica di salsedine che soffiava intorno al palazzo di Melanchte?

Raggiunse l'estremità del passaggio annaspando in mezzo ad un mucchio di rifiuti ed emerse in una piazza cittadina: mentre si guardava intorno con la bocca aperta per lo stupore, comprese di non trovarsi più ad Ys, ed imprecò amaramente contro Melanchte.

La piazza ribolliva dei suoni e delle immagini di una festa: un migliaio di torce erano accese, ed un migliaio di bandiere verdi e blu con un uccello giallo fatti di paglia e corda si fissavano a vicenda e su una piattaforma uomini e donne, abbigliati da uccelli, saltavano, s'inchinavano e scalciavano a tempo con la musica.

Un uomo mascherato da gallo bianco, con la cresta rossa ed il becco giallo, completo di ali bianche e lunga coda, passò vicino a Carfilhiot, che lo trattenne per un braccio.

«Signore, un momento! Illuminami, ti prego: che luogo è questo?»

L'uomo-pollo rise con fare derisorio.

«Non hai occhi né orecchi? Questo è il Gran Galà delle Arti Volatili.»

«Sì, ma dove?»

«E dove altro potrebbe essere? Questo è il Kaspodel, al centro della città.»

«Ma quale città? Di quale regno?»

«Ma sei fuor di senno? Questa è Gargano!»

«Nel Pomperol?»

«Esatto. Dove sono le penne della tua coda? Re Deuel ha ordinato code di piume per il galà! Osserva il mio abbigliamento!» L'uomo-pollo corse in cerchio, pavoneggiandosi e saltellando, in modo da mettere in evidenza le splendide piume della coda, poi proseguì per la sua strada.

Carfilhiot si appoggiò ad un edificio, serrando i denti per la collera: non aveva con sé né monete, né gioielli né oro, e non contava nessun amico fra la gente di Gargano, anzi, il folle Re Deuel lo considerava un assassino di uccelli ed un nemico.

Su un lato della piazza, notò l'insegna di una locanda: il Pero. Si presen-

tò al locandiere, ma solo per scoprire che la locanda era al completo; le sue maniere estremamente aristocratiche gli fruttarono solo una panca nella sala comune, vicino ad un gruppo di festeggianti che scherzavano, lottavano fra loro e cantavano canzoni come *Lady Ostrica ed il Nobile Sir Falcone.* Un'ora prima dell'alba, i componenti il gruppo rotolarono sotto la tavola e rimasero stesi a russare fra zampe di porco rosicchiate e polle di vino rovesciato. Carfilhiot riuscì a dormire solo due ore, fino all'alba, quando arrivarono le donne delle pulizie, armate di secchi e stracci e buttarono tutti fuori.

Le attività del festival erano quasi arrivate all'apice: dovunque sventolavano bandiere e festoni verdi, blu e gialli; ognuno si serviva di un diverso e caratteristico richiamo per uccelli, cosicché l'aria risuonava di cinguettii e ciangottii, di fischi e versi gracchianti. I bambini erano vestiti da rondoni di pagliaio, fringuelli dorati, cince, mentre i più anziani preferivano travestimenti meno sgargianti, come cornacchie, corvi, ghiandaie ed i grassi si presentavano sovente sotto le spoglie di gufi. Comunque, in linea di massima, ognuno si era vestito secondo i suggerimenti della fantasia.

I colori, il rumore ed i festeggiamenti non riuscirono a migliorare l'umore di Carfilhiot: in effetti, si disse, non gli era mai capitato di assistere a qualcosa di più sciocco ed inutile; inoltre, l'aver riposato male e mangiato ancor peggio, non aveva avuto altro effetto che quello di peggiorare ulteriormente il suo umore.

Un venditore vestito da quaglia gli passò vicino, e Carfilhiot comprò una tartina dando in pagamento uno dei bottoni d'argento del suo abito; quindi si mise a mangiare dinnanzi alla locanda, osservando i festeggiamenti con distacco ed occhiate di disprezzo. Una banda di giovani, notando il suo atteggiamento, gli si fermò accanto.

«Ehi, amico! Questo è il Gran Gala, e tu devi esibire un allegro sorriso, in modo da non essere tanto in contrasto con gli altri.»

«Cosa!» esclamò un altro. «Niente piume vivaci? Niente piume di coda? Si richiede che ogni festeggiante ne sia provvisto!»

«Avanti!» dichiarò un terzo. «Mettiamo le cose a posto!»

Passando alle spalle di Carfilhiot, tentò quindi di infilare una lunga e bianca penna d'oca nella sua cintura, ma il Duca non ne volle sapere e spinse via il giovane.

Gli altri membri della banda si fecero allora più decisi che mai e ne risultò una zuffa, in cui vennero scambiate imprecazioni, grida e colpi.

Dalla strada giunse quindi un serio richiamo.

«Via, via! Cos'è questo disonorevole fracasso!»

Il folle Re Deuel in persona, di passaggio su una carrozza coperta di piume, si era arrestato per rimproverare i litiganti.

«È colpa di questo tetro vagabondo» gridò uno dei giovani. «Non vuole mettersi una coda di piume. Noi abbiamo tentato di aiutarlo e lo abbiamo messo al corrente dell'ordinanza di Vostra Maestà, ma lui ha risposto d'infilare tutte le piume nel sedere di Vostra Maestà!»

«Così ha detto, vero? Non è una frase educata, ma noi conosciamo un trucchetto adatto alla situazione. Guardie, attendenti!»

Carfilhiot fu afferrato e rovesciato su una panca, il fondo dei pantaloni fu tagliato via ed un centinaio di penne di tutte le dimensioni furono conficcate nelle sue natiche, comprese un paio di costose piume di struzzo. Le estremità delle piume erano state tagliate ad uncino, per prevenirne il distacco, ed il piumaggio era stato sistemato in modo che tutte le piume si sostenessero a vicenda che il piumaggio completo sporgesse dal sedere di Carfilhiot in maniera artistica.

«Eccellente!» esclamò Re Deuel, battendo le mani con soddisfazione. «È una splendida coda, di cui puoi andare orgoglioso. Adesso va' e goditi il festival con cuore contento, perché sei stato appropriatamente benedetto.»

La carrozza si allontanò ed il gruppo di giovani, dopo aver osservato Carfilhiot con occhio critico, convenne che il suo piumaggio s'intonava allo spirito del festival e se ne andò per i fatti suoi.

Camminando con gambe rigide, Carfilhiot raggiunse un crocicchio all'estremità della città, dove un cartello stradale puntava a nord, in direzione di Avallon. Mentre aspettava, estrasse ad una ad una le piume che gli avevano conficcato nel sedere.

Finalmente si avvicinò un carretto guidato da una vecchia contadina, e Carfilhiot alzò una mano, facendolo fermare.

«Dove stai andando, nonna?»

«Al villaggio di Filster, nel Deepdene, se questo significa qualcosa per te.»

Carfilhiot le fece vedere l'anello che portava al dito.

«Guarda bene questo rubino!»

«Lo vedo» replicò la vecchia, osservando la pietra. «Splende come una fiamma rossa! Mi meraviglio spesso al pensiero che simili pietre nascano nelle buie viscere della terra.»

«C'è anche un'altra cosa di cui meravigliarsi: con questo rubino, per

quanto sia piccolo, si possono comprare venti cavalli e venti carretti come il tuo.»

«Ebbene» commentò la donna, sbattendo le palpebre, «devo credere alla tua parola. Mi avresti forse fermata mentre tornavo a casa solo per raccontarmi una menzogna?»

«Ora ascoltami bene, perché sto per farti una proposta suddivisa in varie parti.»

«Dimmi tutto quel che vuoi! Sono capace di pensare tre cose contemporaneamente!»

«Sono diretto ad Avallon, le gambe mi fanno male e non posso né camminare né montare in sella ad un cavallo, quindi mi piacerebbe salire sul tuo carro in modo da poter raggiungere con comodità Avallon. Pertanto, se mi condurrai fin là, anello e rubino saranno tuoi.»

«Faremo di meglio!» replicò la donna, sollevando un indice. «Andremo a Filster, e là mio figlio Ruffin imbottirà di paglia il carro e ti condurrà ad Avallon. In questo modo, qualsiasi pettegolezzo o chiacchiera a mie spese verrà bloccata prima ancora di nascere.»

«Mi pare una cosa soddisfacente.»

Carfilhiot scese dal carretto davanti all'insegna del Gatto Pescatore e consegnò il rubino a Ruffin, che tornò subito indietro, mentre il signore di Tintzin Fyral entrava nella locanda. Dietro il banco c'era un uomo dall'aspetto mostruoso, alto una trentina di centimetri più di lui, con il volto rosso ed un ventre enorme appoggiato al bancone: l'oste fissò il nuovo venuto con occhi neri simili a ciottoli.

«Che cosa vuoi?»

«Voglio trovare Rughalt dalle ginocchia dolenti. Mi ha detto che tu avresti saputo rintracciarlo.»

Il grassone, non apprezzando le maniere di Carfilhiot, distolse lo sguardo e fece scorrere ripetutamente le dita sul banco. Alla fine, emise poche e incisive parole.

«Prima o poi verrà.»

«Quanto tempo significa "prima o poi"?»

«Mezz'ora.»

«Aspetterò. Portami uno di quei polli che stanno arrostendo, un pezzo di pane fresco ed un fiasco di vino buono.»

«Fammi vedere i tuoi soldi.»

«Quando arriva Rughalt.»

«Allora ti servirò il volatile quando arriverà Rughalt.»

Carfilhiot si allontanò dal banco mormorando un'imprecazione, ed il grassone lo seguì con lo sguardo senza cambiare espressione.

Carfilhiot sedette su una panca davanti alla locanda, e finalmente Rughalt apparve, muovendo le gambe con attenta lentezza, una alla volta, e sibilando di continuo mentre respirava. Il Duca lo osservò accigliato mentre si avvicinava, notando che indossava i grigi abiti di fustagno tipici dei pedagoghi.

«Sir Faude!» esclamò Rughalt, arrestandosi per la sorpresa quando Carfilhiot si alzò in piedi. «Cosa fai qui, ed in queste condizioni?»

«È colpa di un tradimento e di arti magiche. Portami in una locanda decente: questa va bene solo per Celti e lebbrosi.»

«Il Toro Nero è laggiù sulla piazza» commentò Rughalt, massaggiandosi il mento. «Si dice però che le tariffe siano eccessive, e che si debba pagare in argento la permanenza notturna.»

«Non ho denaro con me, né d'argento né d'oro: dovrai fornire tu i fondi fino a che avrò preso gli accordi necessari.»

«Il Gatto Pescatore non è poi così male, dopotutto» replicò Rughalt, sussultando. «Gurdy, il padrone, intimidisce solo quando lo si conosce appena.»

«Bah! Lui ed il suo canile puzzano di cavolo rancido ed anche peggio. Portami al Toro Nero.»

«Va bene. Ah, le mie gambe dolenti! Il dovere le costringe a muoversi ancora!»

Al Toro Nero, Carfilhiot trovò un alloggio che lo soddisfaceva, anche se Rughalt serrò gli occhi quando gli venne comunicata la tariffa. Un venditore d'abiti mostrò al Duca alcuni indumenti che questi trovò adeguati alla propria dignità, ma, con sgomento di Rughalt, Carfilhiot rifiutò di mercanteggiare il prezzo, ed il borseggiatore dovette pagare l'astuto commerciante, sia pure con lentezza.

Carfilhiot e Rughalt sedettero quindi ad un tavolo di fronte al Toro Nero, guardando passare la gente di Avallon, ed il borseggiatore chiese al cameriere due modeste mezze porzioni.

«Aspetta!» ordinò però Carfilhiot. «Sono affamato. Portami un buon piatto di carne fredda, con un po' di porri ed un pezzo di pane fresco. Berrò anche una pinta del vostro sidro migliore.»

Mentre Carfilhiot mangiava, Rughalt l'osservò in tralice, con una disap-

provazione talmente evidente che alla fine il Duca chiese:

«Perché non mangi? Sei diventato magro come una vecchia striscia di cuoio.»

«A dire il vero» replicò Rughalt, con le labbra tirate, «devo stare attento a come spendo i miei soldi: vivo al limite della povertà.»

«Come? Credevo che fossi un esperto tagliaborse e che depredassi i frequentatori di tutte le fiere del Dahaut.»

«Questo non mi è più possibile: le ginocchia m'impediscono una fuga rapida ed agile, che è elemento fondamentale della professione. Non frequento più le fiere.»

«Non sei comunque in uno stato d'indigenza.»

«La mia vita non è facile. Per fortuna, ci vedo bene al buio, ed ora lavoro di notte al Gatto Pescatore, derubando gli avventori mentre dormono. Anche così, le mie ginocchia scricchiolanti costituiscono una difficoltà, e, dal momento che Gurdy, l'oste, esige di dividere con me i miei profitti, devo stare attento alle spese. A proposito, ti fermerai a lungo ad Avallon?»

«Non a lungo. Voglio trovare un certo Triptomologius: conosci questo nome?»

«È un negromante, che vende elisir e pozioni. Cosa hai a che fare con lui?»

«Prima di tutto, mi fornirà l'oro di cui ho bisogno.»

«In questo caso, chiedine abbastanza per tutti e due!»

«Vedremo.» Carfilhiot si alzò in piedi. «Andiamo a cercare Triptomologius.»

Con uno scricchiolare e crepitare di ginocchia, Rughalt si alzò a sua volta, ed i due si avviarono attraverso le stradine di Avallon fino ad un negozietto buio appollaiato su una collina che dominava l'estuario del Murmeil.

Una sudicia vecchia con il mento ed il naso che quasi si toccavano, li informò che Triptomologius era andato proprio quella mattina a piazzare una bancarella nella piazza comune, in modo da poter vendere le sue merci alla fiera.

I due ridiscesero la collina lungo una scalinata tortuosa di gradini di pietra che passava sotto i vecchi e contorti tetti di Avallon, formando una coppia contrastante, il giovane nobile con i suoi bei vestiti nuovi e l'uomo magro che gli camminava cautamente accanto con le gambe curve ed un'andatura da ragno.

Raggiunsero la piazza del mercato, che già dall'alba ribolliva d'attività e di una multicolore confusione, dato che coloro che erano giunti per primi

avevano già esposto le merci mentre gli ultimi arrivati si stavano sistemando come meglio potevano fra lamentele, liti, invettive ed occasionali risse. I venditori ambulanti avevano rizzato le loro tende, conficcando i paletti nel terreno con mazze di legno ed appendendo bandierine dai cento colori sbiaditi dal sole; i venditori di cibi avevano acceso i bracieri e le salsicce sfrigolavano nel grasso, mentre il pesce fritto, imbevuto d'aglio ed olio, veniva servito su fette di pane. Le arance delle valli del Dascinet rivaleggiavano per colore e fragranza con l'uva purpurea del Lyonesse, con le mele di Wysrod e con le prugne, i melograni e le mele cotogne del Dahaut. Alle spalle della piazza del mercato, una serie di cavalletti delimitava un recinto lungo e stretto, dove mendicanti lebbrosi, storpi, dementi, deformi e ciechi si dovevano collocare. Ciascuno sceglieva un posto da cui levare i propri lamenti: alcuni cantavano, altri tossivano o emettevano ululati di dolore; i dementi schiumavano dalla bocca e gridavano invettive ai passanti nello stile che più trovavano soddisfacente, ed il fracasso proveniente da quel settore poteva essere udito al di sopra di tutto il rumore della fiera e creava un contrasto con il suono di campane, strumenti a fiato e violini.

Carfilhiot e Rughalt camminarono qua e là, cercando il banco da cui Triptomologius vendeva le sue essenze, mentre Rughalt, fra gemiti di frustrazione, indicava di tanto in tanto borse rigonfie che avrebbe potuto rubare se non fosse stato impedito dalla sua malattia. Carfilhiot si arrestò poi ad ammirare una pariglia di cavalli e due teste, dal pelo nero e dalla grande taglia, che avevano trascinato un carrozzone fin sulla piazza della fiera. Davanti al carrozzone, un ragazzo suonava un'allegra musica con un flauto, mentre una bella ragazza bionda era ferma accanto ad un tavolo, intenta a dirigere le esibizioni di due gattini che danzavano a tempo con la musica, caracollando e scalciando, inchinandosi e voltandosi, arricciando le code.

Il ragazzo finì la melodia e ripose lo strumento, e su una piattaforma davanti al carrozzone comparve un uomo alto e magro, dall'aspetto giovanile e dal volto strano circondato da capelli color sabbia. Indossava un manto nero coperto di simboli druidici ed un alto cappello nero dalla tesa adorna di cinquantadue campanellini d'argento. Fronteggiando la folla, l'uomo sollevò le braccia per richiamarne l'attenzione, mentre la ragazza saltava sulla piattaforma; era vestita come un ragazzo, con stivaletti alla caviglia, stretti pantaloni di velluto azzurro ed una casacca blu scuro con ricami dorati sul davanti.

«Amici!» esclamò la ragazza. «Vi presento l'illustre maestro dell'arte della guarigione, il Dottor Fidelius!»

Balzò quindi a terra, mentre il Dr. Fidelius si rivolgeva alla folla.

«Dame e Messeri: noi tutti conosciamo una sofferenza di un tipo o di un altro... la sifilide, le vesciche o le allucinazioni. Permettetemi di affermare fin dall'inizio che i miei poteri sono limitati: curo il gozzo ed i vermi, la stitichezza, le stenosi ed i gonfiori. Allevio i pruriti, guarisco la scabbia, ma in special modo allevio l'angoscia che deriva da ginocchia scricchiolanti e crocchiami. Solo chi soffre di un simile male può sapere quanto fastidio esso arrechi!»

Mentre il Dr. Fidelius parlava, la ragazza stava passando fra la folla, vendendo gli unguenti ed i tonici che aveva su un vassoio. Il Dr. Fidelius esibì un disegno.

«Osservate questo disegno: esso rappresenta un ginocchio umano: quando vengono danneggiate, per esempio dal colpo di una sbarra di ferro, le rotule recedono e la giuntura comincia ad incepparsi. La gamba raspa allora nel muoversi avanti e indietro, come l'ala di un grillo, con suoni crocchianti e scricchiolanti.»

«Le mie ginocchia potrebbero servire da modello per questo discorso» commentò Rughalt, profondamente interessato.

«Stupefacente» osservò Carfilhiot.

«Ascoltiamo ancora» insistette Rughalt, sollevando una mano.

«Questa malattia ha un rimedio!» proseguì il Dr. Fidelius, e, presa una piccola anfora di terracotta, la sollevò. «Ho qui un unguento di origine egiziana: esso penetra direttamente nella giuntura e la rafforza mentre dà sollievo, e i legamenti riacquistano tono. Ci sono persone che si trascinano nel mio laboratorio su un paio di grucce e ne escono rinnovate. Perché soffrire di una simile debilitazione se il sollievo può essere quasi immediato? L'unguento è costoso, un fiorino d'argento per ogni ampolla, ma lo vendo per poco, se si considerano i suoi effetti. Questo unguento, tra parentesi, è accompagnato dalla mia personale garanzia.»

«Devo assolutamente provare quell'unguento» mormorò Rughalt, con affascinato interesse.

«Vieni via» replicò, laconico, Carfilhiot. «Quell'uomo è un ciarlatano: non sprecare tempo e denaro in modo tanto sciocco.»

«Non ho un modo migliore per sprecarlo» ritorse Rughalt, con improvvisa decisione. «Quando le mie gambe saranno più agili, avrò danaro in abbondanza.»

«Ho già visto quell'uomo da qualche parte» osservò Carfilhiot, lanciando un'occhiata in tralice al Dr. Fidelius.

«Bah!» brontolò Rughalt. «Non sei tu quello che soffre, e ti puoi permettere di essere scettico, ma io mi devo aggrappare a qualsiasi pagliuzza che mi si offra! Ehi, tu, Dr. Fidelius! Le mie rotule corrispondono alla tua descrizione! Puoi darmi sollievo?»

«Vieni avanti, signore!» replicò il Dr. Fidelius. «Anche da questa distanza, posso diagnosticare la tua tipica condizione. È nota come il "Ginocchio dei Conciatetti" o anche il "Ginocchio del Ladro", dal momento che deriva sovente dall'impatto del ginocchio contro le tegole del tetto. Per favore, avvicinati, in modo che possa esaminare con cura le tue gambe. Posso garantire il successo in un tempo molto breve. Sei forse un conciatetti, signore?»

«No» replicò, conciso, Rughalt.

«Non importa. Un ginocchio, dopotutto, è sempre un ginocchio, e, se non lo si cura, alla fine diventa giallo, trasuda frammenti di osso marcio e rappresenta una fonte di sofferenza. Ma noi bloccheremo una simile eventualità. Vieni da questa parte, signore, dietro il carrozzone.»

Rughalt seguì il Dr. Fidelius dall'altra parte del carrozzone, mentre Carfilhiot si voltava con fare spazientito e si allontanava alla ricerca di Triptomologius; alla fine, riuscì a rintracciare il negromante, intento a disporre le sue merci sugli scaffali della bancarella.

I due si salutarono e Triptomologius chiese il motivo della presenza di Carfilhiot, che gli rispose in maniera indiretta, accennando ad intrighi e misteri di cui non era possibile discutere.

«Tamurello ti doveva lasciare un messaggio per me» disse quindi Carfilhiot. «Sei stato ultimamente in contatto con lui?»

«Non più tardi di ieri, ma il messaggio non accennava a te. Lui è sempre a Faroli.»

«Allora mi dirigerò verso Faroli al più presto. Mi devi fornire un buon cavallo e dieci corone d'oro, che Tamurello ti rimborserà.»

«Il suo messaggio non diceva nulla di tutto questo!» esclamò Triptomologius, ritraendosi stupito.

«Allora, manda un nuovo messaggio, ma fa' in fretta, dal momento che devo lasciare Avallon subito... domani al più tardi.»

«Non posso privarmi di più di tre corone» rifletté Triptomologius, tirandosi il lungo mento grigio. «Ti dovrai accontentare.»

«Cosa? Devo forse mangiare croste di pane e dormire sotto le siepi?»

Dopo alcune discussioni poco dignitose, Carfilhiot accettò cinque corone d'oro, un cavallo, adeguatamente equipaggiato, e due sacche per la sella

colme di provviste di qualità e tipo pattuiti con cura.

Quindi riattraversò la fiera e si soffermò accanto al carrozzone del Dr. Fidelius, ma le porte laterali erano chiuse e non si vedeva in giro nessuno, né il Dr. Fidelius, né Rughalt né il ragazzo o la ragazza.

Tornato al Toro Nero, Carfilhiot si sedette ad un tavolo di fronte alla locanda, distese le gambe, bevve un vino bianco moscato e cominciò a riflettere sulle circostanze della propria vita. Negli ultimi giorni, le cose non gli erano andate bene, ed una serie d'immagini gli affollò la mente, alcune delle quali lo fecero sorridere, mentre altre destarono il suo cipiglio.

Ripensando all'imboscata nella Foresta di Dravenshaw, emise un piccolo gemito e serrò la mano intorno al bicchiere: era giunto il momento di distruggere i suoi nemici una volta per tutte. Nella sua mente, li vedeva con aspetti di bestie: cuccioli ringhianti, donnole, castori, volpi nere. Poi gli apparve l'immagine di Melanchte: era nell'ombra del suo palazzo, nuda salvo che per una corona di violette nei capelli neri, e, calma ed immota, guardava attraverso di lui, oltre la sua persona e lontano... Carfilhiot si raddrizzò di scatto sulla sedia: Melanchte lo aveva sempre trattato con condiscendenza, come se pensasse di avere un naturale ascendente su di lui, apparentemente a causa del fumo verde; si era impadronita di tutto l'apparato magico di Desmëi, impedendogli di averne anche solo una parte, ed era stato solo per rimorso o per un senso di colpa, o forse solo per zittire i suoi rimproveri, che aveva acconsentito ad ingannare il mago Shimrod, in modo che Carfilhiot potesse rubare le sue magiche attrezzature... attrezzature che però, a causa dell'astuto blocco di Shimrod, non gli erano servite a nulla. Appena tornato a Tintzin Fyral doveva senz'altro... Shimrod! L'istinto di Carfilhiot si destò: dov'era Rughalt, che si era fatto avanti, zoppicante e fiducioso, per farsi curare dal Dr. Fidelius?

Shimrod! Se aveva catturato Rughalt, chi sarebbe stato il prossimo?

Si sentì gelare, e i visceri gli si allentarono mentre si alzava in piedi e guardava in direzione della fiera: nessun segno di Rughalt.

Imprecò fra i denti, pensando che non aveva né denaro né un cavallo e che non li avrebbe avuti fino all'indomani; poi, riacquistando il controllo di sé, trasse un profondo respiro e serrò i pugni.

«Io sono Faude Carfilhiot! Io sono io, il migliore fra i migliori! Eseguo la mia pericolosa danza lungo i confini del cielo, prendo l'argilla del Destino nelle mie mani e la modello secondo la mia volontà! Io sono Faude Carfilhiot, colui che non ha paragone!»

Con passo fermo e leggero, si avviò attraverso la piazza, e, non avendo

arma di sorta, si arrestò a raccogliere un palo di tenda spezzato, un pezzo di legno di frassino lungo trenta centimetri; con l'arma improvvisata nascosta sotto il mantello, si diresse quindi verso il carrozzone del Dr. Fidelius.

Una volta dietro il carrozzone, Rughalt si era espresso con voce acuta.

«Hai parlato di ginocchia dolenti, che io posseggo in abbondanza, nel numero di due: scricchiolano e crocchiano, ed ogni tanto si piegano all'indietro, provocandomi fastidio.»

«Interessante!» esclamò il Dr. Fidelius. «Interessante Davvero! Da quanto tempo soffri così?»

«Da sempre, mi sembra. Mi è successo durante il lavoro, quando ero esposto alternativamente al caldo ed al freddo, all'umidità ed all'aria secca ed ero al contempo costretto a fare grandi fatiche, torcendo, tirando, spingendo. Intanto, sentivo le ginocchia che s'indebolivano.»

«Giusto! Tuttavia, il tuo caso presenta alcune caratteristiche anomale: non sono le consuete ginocchia dolenti di Avallon.»

«Allora vivevo nell'Ulfland Meridionale.»

«Avevo ragione! Per la malattia dell'Ulfland Meridionale avremo bisogno di alcune medicine che non tengo nel carro.»

Shimrod fece cenno a Glyneth, che si avvicinò guardando alternativamente i due uomini. Shimrod la trasse da un lato.

«Rimarrò con questo gentiluomo per forse un'ora. Chiudete il carro ed aggiogate i cavalli: stanotte potremmo essere già in viaggio verso il Lyonesse.»

Glyneth assentì con il capo ed andò a riferire la notizia a Dhrun, mentre Shimrod tornava ad occuparsi di Rughalt.

«Da questa parte, signore, se non ti dispiace.»

«Perché stiamo andando tanto lontano?» domandò in tono lamentoso Rughalt dopo un po'. «Siamo piuttosto distanti dalla città!»

«Sì, il mio deposito è alquanto isolato. Tuttavia, credo di poterti promettere che sarai ricompensato.»

Le ginocchia di Rughalt cominciarono a scricchiolare e a crocchiare sul serio, e le sue lamentele si fecero sempre più stizzose.

«Quanta strada c'è ancora? Ogni passo che facciamo è un passo in più al ritorno, e le mie ginocchia stanno già cantando un triste duetto.»

«Non canteranno mai più: il successo è assoluto e definitivo.»

«È piacevole sentirtelo dire, ma non vedo ancora traccia del tuo magazzino.»

«È laggiù, appena dietro quel boschetto di ontani.»

«Hmf. Un posto strano per un magazzino.»

«Andrà benissimo per i nostri scopi.»

«Ma non c'è neppure un sentiero!»

«Così siamo certi che non ci disturberanno. Da questa parte, dunque, dietro il boschetto. Attento allo sterco fresco di mucca.»

«Ma qui non c'è nulla.»

«Tu ed io siamo qui, ed io sono Shimrod il Mago. Tu hai saccheggiato la mia casa, Trilda, ed hai bruciato sul fuoco il mio amico Grofinet. È molto tempo che cerco te ed il tuo compagno.»

«Sciocchezze! Assurdità! Ogni parola è assurda... Cosa? Cosa stai facendo? Smettila immediatamente! Fermo, ti ho detto!» protestò Rughalt, e, dopo qualche tempo: «Abbi pietà! Basta! Il lavoro mi era stato ordinato!»

«Da chi?»

«Non oso dirtelo... No, no! Basta, te lo dirò!»

«Chi te lo ha ordinato?»

«Carfilhiot, di Tintzin Fyral!»

«Per quale motivo?»

«Desiderava la tua roba magica!»

«Questa è una menzogna.»

«È vero. È stato incoraggiato dal mago Tamurello, che non voleva regalare a Carfilhiot nulla di suo.»

«Dimmi altro.»

«Non so altro... Ah, mostro! Te lo dirò!»

«Che cosa, dunque? Spicciati, non fermarti a pensare, non ansimare! Parla!»

«Carfilhiot è ad Avallon, al Toro Nero... che cosa stai facendo adesso? Ti ho detto tutto!»

«Prima di morire, devi arrostirti un po', proprio come Grofinet.»

«Ma io ti ho detto tutto! Abbi pietà!»

«Sì, forse lo farò. In effetti, non sopporto le torture. Muori, dunque, è questa la mia cura per le ginocchia dolenti!»

Carfilhiot trovò il carrozzone del Dr. Fidelius chiuso al pubblico, ma la pariglia di cavalli a due teste era aggiogata al veicolo, come se la partenza fosse imminente. Avvicinatosi alla porta sul retro del carro, premette l'orecchio sul battente, ma all'interno c'era silenzio, per quanto gli riusciva di stabilire con tutto il fracasso che si sentiva alle sue spalle.

Aggirato il carro, trovò il ragazzo e la ragazza seduti vicino ad un fuocherello su cui stavano arrostendo spiedini di pancetta e cipolla.

La ragazza sollevò il capo all'approssimarsi di Carfilhiot, mentre il ragazzo continuò a fissare il fuoco, tanto che l'uomo si domandò per un momento quale fosse la causa del suo atteggiamento distaccato. Una massa di capelli castano-dorati ricadeva sul volto del giovane, i cui lineamenti erano fini ed allo stesso tempo decisi, tanto che Carfilhiot lo giudicò un ragazzo dall'aria notevolmente distinta. La sua età poteva aggirarsi intorno ai nove o dieci anni, e la ragazza sembrava più grande di un anno o due, all'inizio della primavera della vita, gaia e dolce come un asfodelo. La ragazza incontrò lo sguardo di Carfilhiot, e la sua bocca s'incurvò, mentre lei s'immobilizzava e diceva, con voce cortese:

«Signore, in questo momento il Dr. Fidelius non è qui.»

Carfilhiot avanzò lentamente, e la ragazza si alzò in piedi, mentre il ragazzo si voltava a guardare nella direzione in cui si trovava l'uomo.

«Quando tornerà?» domandò con gentilezza Carfilhiot.

«Credo molto presto» rispose la ragazza.

«Sai dove sia andato?»

«No, signore. Aveva un affare importante e ci ha detto di tenerci pronti a partire al suo ritorno.»

«Ebbene, ogni cosa è a posto» disse Carfilhiot. «Saltate sul carrozzone e raggiungeremo immediatamente il Dr. Fidelius.»

Fu allora che il ragazzo parlò per la prima volta. Nonostante i suoi lineamenti limpidi, Carfilhiot lo aveva giudicato un po' troppo riflessivo, forse anche leggermente squilibrato, e rimase interdetto per la nota d'autorità che risuonava nella sua voce.

«Non ce ne possiamo andare di qui senza il Dr. Fidelius. E poi stiamo cucinando la nostra cena.»

«Puoi aspettare davanti al carrozzone, se vuoi, signore» aggiunse la ragazza, e tornò a rivolgere la propria attenzione alla pancetta sfrigolante.

CAPITOLO VENTISETTESIMO

Il Fiume Camber, avvicinandosi al mare, si univa al Murmeil dando origine ad un estuario lungo una cinquantina di chilometri: la Bocca del Camber; la navigazione in entrata ed in uscita dal Porto di Avallon era resa incerta e pericolosa dalle maree, dalle correnti vorticose, dalle nebbie stagionali e dai banchi di sabbia che comparivano e scomparivano.

Avvicinandosi ad Avallon dal sud lungo la Strada di Icnield, il viaggiatore doveva attraversare l'estuario, in quel punto largo duecento metri, su un traghetto assicurato ad un grosso cavo per mezzo di una catena collegata ad una massiccia carrucola. A sud, il cavo era fissato alla vetta di Cogstone Head, nei pressi del faro, mentre a nord terminava vicino ad una sporgenza di roccia sul Declivio del Fiume; il cavo attraversava l'estuario ad angolo acuto, per cui il traghetto in partenza dall'attracco di Cogstone veniva sospinto dalla marea crescente fino all'altra estremità dell'estuario ed all'attracco di Slange, sotto il Declivio del Fiume. Sei ore più tardi, la marea decrescente trascinava di nuovo il traghetto sulla sponda meridionale.

Aillas ed i suoi compagni, risalendo verso nord la Strada di Icnield, giunsero a Cogstone verso la metà del pomeriggio, e, oltrepassata l'altura di Cogstone, si soffermarono ad osservare l'ampio panorama che si era d'un tratto allargato sotto di loro: la Bocca del Camber che si stendeva in una curva sinuosa verso occidente, dove sembrava precipitare oltre l'orizzonte e l'estuario ad est che si allargava fino a congiungersi con il Golfo Cantabrico.

La marea era sul punto di cambiare ed il traghetto era all'Attracco di Cogstone; alcune navi con velatura sufficiente ad intrappolare il vento che soffiava verso terra, stavano entrando nell'estuario con tutte le vele spiegate, compresa una grande feluca a due alberi che spiegava la bandiera del Troicinet. Mentre il gruppetto l'osservava, la nave diresse verso la sponda settentrionale ed attraccò a Slange.

I tre uomini cavalcarono lungo la strada che portava al traghetto, che attendeva, per partire, solo che la marea giungesse al massimo.

Aillas pagò il pedaggio ed i tre uomini salirono con i cavalli a bordo del traghetto, una massiccia zattera lunga circa quindici metri e larga sei, carica di carri, bestiame, venditori ambulanti e mendicanti in viaggio verso la fiera; c'erano anche una dozzina di suore provenienti dal convento dell'Isola di Whanish ed in pellegrinaggio alla Pietra Santa che St. Columba aveva portato con sé dall'Irlanda.

A Slange, Aillas si recò sulla feluca del Troicinet per avere qualche notizia, mentre i suoi amici lo attendevano, e tornò poco dopo d'umore scoraggiato. Tirato fuori il Mai-non-falla, emise un'esclamazione frustrata quando l'ago puntò ancora una volta verso nord.

«In verità» esclamò Aillas, «non so che cosa fare!»

«Sentiamo, dunque» lo interrogò Yane, «quali novità ci sono nel Troici-

net?»

«Dicono che Re Ospero giace a letto ammalato: se dovesse morire in mia assenza, allora Trewan sarà incoronato re... cosa che ha già progettato... Dovrei viaggiare a sud a tutta velocità in questo preciso istante, ma come posso farlo, se mio figlio Dhrun si trova a nord?»

«Ad ogni modo» intervenne Cargus, dopo un momento di riflessione, «non potrai dirigerti a sud fino a che il traghetto non ti avrà ricondotto a Cogstone. Nel frattempo, Avallon dista solo un'ora di cavallo verso nord, e chi può sapere cosa potremmo trovare laggiù?»

«Chi può saperlo? Muoviamoci!»

I tre cavalcarono senza sosta nel percorrere gli ultimi chilometri della Strada di Icnield, fra Slange ed Avallon, e giunsero in una via della città che costeggiava la piazza della fiera, ancora in gran fermento, sebbene la fiera avesse superato il suo acme. Nei pressi della piazza, Aillas consultò ancora il Mai-non-falla, ed esso puntò di nuovo a nord, verso un punto dall'altra parte della piazza e forse più oltre.

«Potrebbe trovarsi là, nella piazza» commentò Aillas, con un verso di disgusto, «o anche altri cento chilometri più a nord. Stanotte faremo un controllo lungo i confini della città, e domattina, volente o nolente, mi dovrò dirigere a sud per prendere il traghetto di mezzogiorno.»

«Mi sembra un buon piano» convenne Yane, «e migliorerà se troveremo un buon alloggio per la notte.»

«Il Toro Nero, laggiù, sembra invitante» osservò Cargus. «Un boccale o due di sidro amaro non ci faranno male.»

«Al Toro Nero, dunque, e se avremo fortuna troveremo una camera dove riposare i nostri stanchi corpi.»

Quando chiesero di poter alloggiare alla locanda, il padrone allargò dapprima le mani in un gesto di disperazione, ma poi uno dei portieri attirò la sua attenzione.

«La Stanza del Duca è libera, signore: quel gruppo non è mai arrivato.»

«La Stanza del Duca, allora! Perché no? Non posso tenere libera una camera scelta per tutta la notte.» Il locandiere si sfregò le mani, soddisfatto. «La chiamiamo la Stanza del Duca perché il Duca Snel di Sneldyke ci ha onorato della sua presenza non più di dodici anni fa. Voglio dell'argento come fitto: durante la Grande Fiera, ed in particolare per la Stanza del Duca, chiediamo un prezzo extra.»

«Portaci del sidro, fuori sotto gli alberi» ordinò Aillas, pagando un fiorino d'argento.

I tre sedettero ad un tavolo, rinfrescandosi nella fresca brezza del tardo pomeriggio. La folla si era ridotta ad un rivolo di ritardatari che speravano di ottenere prezzi ridotti, ed a pochi sciacalli. La musica taceva, i venditori avevano imballato le merci, gli acrobati, i contorsionisti, i mimi ed i giocolieri se n'erano andati. Formalmente, la Grande Fiera terminava l'indomani, ma le tende erano già state raccolte e le bancarelle smontate, mentre una fila di carri e carretti lasciava la piazza per andarsene a nord, ad est, ad ovest oppure a sud. Dinnanzi al Toro Nero passò poi il variopinto carrozzone del Dr. Fidelius, tirato da una coppia di cavalli neri e due teste e guidato da un giovane gentiluomo dall'eccessiva eleganza e dall'aspetto che colpiva.

Yane indicò i cavalli, stupito.

«Guardate che meraviglia! Sono uno scherzo di natura oppure un'opera di magia?»

«Quanto a me» ribatté Cargus, «preferirei qualcosa di meno vistoso.»

Aillas balzò in piedi e seguì il carrozzone con lo sguardo, poi si rivolse ai suoi compagni.

«Avete notato il conducente?» domandò.

«Certamente. Un giovane nobile in vena di burle.»

«Oppure un giovane villano con pretese di nobiltà.»

«Io l'ho già visto in precedenza» mormorò Aillas, risedendosi con fare pensoso. «In strane circostanze.» Sollevò il boccale ma si accorse che era vuoto. «Ragazzo! Porta altro sidro! Berremo e poi seguiremo il Mai-non-falla fino ai confini della città.»

I tre sedettero in silenzio, osservando il traffico sulla strada e nella piazza; poi il cameriere portò il sidro richiesto e, nello stesso momento, un uomo alto dai capelli color sabbia, con l'aspetto sconvolto ed alquanto turbato, si avvicinò a grandi passi e si arrestò a parlare in tono ansioso al ragazzo che serviva.

«Sono il Dr. Fidelius. È passato di qui il mio carrozzone? Era tirato da una pariglia di cavalli neri a due teste!»

«Non ho visto il tuo carrozzone, signore: ero occupato a portare il sidro a questi gentiluomini.»

«Signore» intervenne Aillas, «il tuo carro è passato di qui pochi minuti fa.»

«Ed hai notato chi lo guidava?»

«L'ho notato in particolar modo: un uomo all'incirca della tua stessa età, con i capelli scuri, bei lineamenti ed un modo di fare notevolmente ardito o addirittura incosciente. Ho la sensazione di averlo già visto prima, ma non

riesco a rammentare dove.»

«È andato da quella parte» aggiunse Yane, «a sud, lungo la Strada di Icnield.»

«Allora sarà bloccato alla Bocca di Camber.» L'uomo si rivolse ancora ad Aillas. «Se usassi il nome di Faude Carfilhiot, questo darebbe una forma precisa al tuo ricordo?»

«Lo farebbe proprio!» Il pensiero di Aillas valicò un'eternità di fatiche, fughe e vagabondaggi. «L'ho visto una volta nel suo castello.»

«Hai confermato i miei peggiori timori. Ragazzo, mi puoi procurare un cavallo?»

«Posso andare dallo stalliere, signore, ma quanto migliore è il cavallo, tante più monete chiederà in cambio.»

«Prendi il migliore» replicò Shimrod, gettando una corona d'oro sul tavolo, «e fa' in fretta!»

Il ragazzo si allontanò di corsa e Shimrod sedette sulla panca ad aspettare mentre Aillas l'osservava senza parere.

«Che accadrà quando lo raggiungerai a Slange?»

«Farò quel che va fatto.»

«Ti troverai dinnanzi ad un duro avversario: è forte ed è indubbiamente ben armato.»

«Non ho altra scelta: ha rapito due bambini che viaggiavano con me e che mi sono cari, e potrebbe far loro del male.»

«Sono propenso a credere a qualsiasi cosa sul conto di Carfilhiot» replicò Aillas, e, considerata la propria situazione, prese una decisione, alzandosi in piedi. «Verrò con te fino a Slange. La mia ricerca può attendere un'ora o due.» Il Mai-non-falla gli pendeva dal polso, e ne osservò ripetutamente l'ago, perplesso ed incredulo. «Guardate il dente!»

«Adesso punta verso sud!»

Aillas si volse lentamente verso Shimrod.

«Carfilhiot si è diretto a sud con due bambini: quali sono i loro nomi?»

«Glyneth e Dhrun.»

I quattro uomini cavalcarono verso sud sotto la luce del sole al tramonto, e la gente lungo la strada, udendo il battito degli zoccoli, si fece da parte per lasciarli passare, poi li seguì con lo sguardo chiedendosi come mai percorressero a tanta velocità la Strada di Icnield a quell'ora.

I cavalieri risalirono le Alture del Lungofiume e là arrestarono di botto le cavalcature sbuffanti: la Bocca del Camber brillava incandescente all'ul-

tima luce del sole, ed il traghetto non aveva atteso che la marea fosse al culmine: per sfruttare tutta la luce residua, aveva lasciato Slange al cambiare della marea ed era già a metà del fiume. L'ultimo veicolo a bordo era il carrozzone del Dr. Fidelius, e l'uomo in piedi accanto ad esso avrebbe potuto essere Faude Carfilhiot.

I quattro uomini discesero la collina fino a Slange, dove appresero che il traghetto sarebbe ritornato dopo la mezzanotte, quando la marea fosse nuovamente salita, per ripartire alla volta di Cogstone all'alba «Non c'è altro modo di attraversare?» domandò Aillas all'addetto all'attracco.

«Con i cavalli no davvero, signore.»

«Allora, possiamo attraversare subito, senza cavalli?»

«Neppure così, signore; non c'è vento per gonfiare la vela e nessuno sarebbe disposto a remare contro corrente con la marea al culmine, né per un pagamento in argento né per uno in oro. Andrebbe a sbattere contro l'Isola di Whanish, o anche oltre. Tornate all'alba e traghettate con comodo.»

Risaliti sull'altura, gli uomini osservarono il traghetto attraccare a Cogstone e videro il carro scendere a riva ed allontanarsi lungo la strada, scomparendo nell'oscurità.

«Ecco che se ne vanno» commentò Shimrod in tono piatto. «Adesso non possiamo più sperare di raggiungerli, ed i cavalli correranno tutta la notte. Ma conosco la sua destinazione.»

«Tintzin Fyral?»

«Si fermerà prima a Faroli a far visita al mago Tamurello.»

«Dove si trova Faroli?»

«Nella foresta, non molto lontano. Posso comunicare con Tamurello da Avallon per mezzo di Triptomologius. Quanto meno, lui provvederà alla sicurezza di Glyneth e Dhrun, se Carfilhiot li condurrà con sé a Faroli.»

«E nel frattempo quei bambini sono alla sua mercé.»

«Esatto.»

La Strada di Icnield, pallida come pergamena sotto la luce della luna, attraversava un territorio scuro e silenzioso, dove non si vedeva brillare nessuna luce. I cavalli a due teste tirarono il carrozzone del Dr. Fidelius verso sud, con occhi selvaggi e le nari dilatate, pazzi d'odio verso l'essere che li costringeva a correre come mai avevano fatto prima.

A mezzanotte, Carfilhiot li fece arrestare vicino ad un corso d'acqua, e, mentre i cavalli bevevano e brucavano l'erba vicino alla strada, andò sul retro del carrozzone ed aprì la porta.

«Come va, là dentro?»

«Abbastanza bene» rispose Dhrun dall'oscurità, dopo una pausa.

«Se volete bere o avete qualche bisogno da fare, venite pure fuori, ma niente trucchi, perché non ho pazienza.»

Glyneth e Dhrun sussurrarono fra loro e convennero che non era una cosa ragionevole viaggiare scomodi. Dhrun uscì per primo, silenzioso e rigido per l'ira, e Glyneth lo seguì, indugiando con un piede sull'ultimo gradino della scaletta.

«Perché ci hai rapiti?» chiese, fissando Carfilhiot, fermo con la schiena rivolta alla luna.

«Affinché Shimrod, che voi conoscete come il Dr. Fidelius, non operi alcuna magia contro di me.»

«Hai intenzione di lasciarci liberi?» chiese ancora Glyneth, tentando d'impedire alla propria voce dì tremare.

«Non immediatamente. Tornate nel carro.»

«Dove stiamo andando?»

«Nella foresta, e poi verso ovest.»

«Per favore, lasciaci andare!»

Carfilhiot l'osservò, mentre era ferma sotto la luce della luna: una bella creatura, pensò, fresca come un fiore selvatico.

«Se vi comporterete bene» replicò con leggerezza, «vi accadranno cose belle. Per ora, tornate nel carro.»

Glyneth risalì nel carrozzone e Carfilhiot chiuse la porta, avviando di nuovo il veicolo lungo la Strada di Icnield.

«Quell'uomo mi spaventa» mormorò Glyneth all'orecchio di Dhrun. «Sono certa che è un nemico di Shimrod.»

«Se ci vedessi, lo trapasserei con la mia spada» borbottò Dhrun.

«Non so se potrei fate una cosa del genere» commentò Glyneth, in tono esitante. «A meno che stesse cercando di farci del male.»

«Allora sarebbe troppo tardi. Supponi di appostarti accanto alla porta: saresti capace di trapassargli il collo quando ci verrà ad aprire?»

«No.»

Dhrun rimase seduto in silenzio per un momento, poi prese lo zufolo e cominciò a suonare piano, per aiutarsi a pensare. Si arrestò quasi subito e chiese:

«È alquanto strano. Qui dentro è buio, vero?»

«Davvero molto buio.»

«Forse non avevo mai suonato al buio prima d'ora, o forse non me n'ero

mai accorto. Ma, mentre suono, le api dorate si mettono a volare in tondo, come disturbate.»

«Forse stai impedendo loro di dormire.»

Dhrun si mise a suonare lo zufolo con rinnovato fervore, suonando tre brani in rapida successione.

«Smettila con quel dannato zufolo!» gridò poi Carfilhiot dal finestrino. «Mi fa stridere i denti!»

«Stupefacente!» spiegò Dhrun a Glyneth. «Le api saettano e scattano: come lui...» indicò con un pollice verso la parte anteriore del carro, «non amano la musica.» Si portò ancora lo zufolo alle labbra, ma Glyneth lo fermò.

«No, Dhrun! Ci farà del male!»

I cavalli corsero per tutta la notte, senza stancarsi ma comunque furiosi nei confronti del demone che li guidava così spietatamente. Un'ora dopo l'alba, Carfilhiot concesse una sosta di dieci minuti. Né Glyneth né Dhrun vollero mangiare, e Carfilhiot trovò un po' di pane e pesce secco nella dispensa del carrozzone; dopo aver trangugiato qualche boccone, fece muovere di nuovo i cavalli.

Il carrozzone percorse per tutto il giorno le belle campagne del Dahaut meridionale: un territorio piatto e sconfinato sormontato da un cielo ventoso. Poi, nel tardo pomeriggio, attraversò il Fiume Tarn su un ponte di pietra a sette arcate, ed entrò così nel Pomperol senza essere fermato né dall'ufficiale di confine del Dahaut né dalla sua grassa controparte del Pomperol, entrambi troppo occupati a giocare a scacchi su un tavolo collocato al centro del ponte, esattamente sulla linea di confine.

Il paesaggio cambiò, e foreste e colline isolate, ciascuna sormontata da un castello, ridussero le vaste distese del Dahaut ad una misura più umana.

Al tramonto, i cavalli cominciarono finalmente a cedere e Carfilhiot comprese che non poteva continuare a viaggiare per un'altra lunga notte: addentrandosi nella foresta, si arrestò quindi vicino ad una sorgente. Mentre Carfilhiot staccava con cautela i cavalli dal carro e li legava dove potevano bere senza difficoltà, Glyneth accese il fuoco, appese la pentola di ferro al suo treppiede e cucinò una zuppa arrangiata con quello che aveva a disposizione. Liberò quindi i gattini dal cesto e permise loro di correre e saltare in un'area ben delimitata. Mentre consumavano la magra cena, Glyneth e Dhrun parlarono fra loro con voce sommessa ed intanto Carfilhiot, seduto dall'altra parte del fuoco, li osservava senza dire nulla.

Glyneth cominciò a sentirsi sempre più turbata dal tenore delle attenzioni di Carfilhiot, ed alla fine, quando il crepuscolo scurì il cielo, richiamò i gatti e li fece rientrare nel cesto; il giovane, apparentemente pigro e passivo nel suo atteggiamento, contemplava la sua figura snella eppure inaspettatamente tornita, la sua grazia spontanea ed i suoi movimenti eleganti che la rendevano unica ed attraente.

La ragazza lavò la pentola di ferro e la ripose insieme al tripode, ed a quel punto Carfilhiot si alzò in piedi e si stiracchiò, poi, mentre Glyneth lo teneva d'occhio di soppiatto, andò verso il retro del carro, allungò le mani all'interno e tirò fuori un pagliericcio che distese accanto al fuoco.

Glyneth sussurrò allora qualcosa all'orecchio di Dhrun ed entrambi si diressero verso il carro; Carfilhiot si erse però alle loro spalle.

«Dove state andando?»

«A letto» replicò Glyneth. «Dove, altrimenti?»

Carfilhiot afferrò Dhrun e lo gettò nel carro, poi chiuse e sbarrò la porta e si rivolse a Glyneth.

«Questa notte, tu ed io dormiremo vicino al fuoco, e domattina tu avrai molte cose su cui riflettere.»

Glyneth corse dietro il carro, ma Carfilhiot l'afferrò per un braccio.

«Risparmia le energie» le disse. «Fra un po', comincerai a stancarti, ma non ti vorrai fermare.»

All'interno del carro, Dhrun afferrò *il* flauto e prese a suonare, in preda ad un impeto di furia e dolore per quel che stava accadendo a Glyneth: le api dorate, sul punto di rilassarsi per la notte, con solo qualche ronzio occasionale che rammentasse a Dhrun la loro presenza, si misero a volare forsennatamente in cerchio, risentite, ma il ragazzo non smise, anzi, suonò con maggiore enfasi. Carfilhiot balzò in piedi e si avvicinò al carro.

«Smettila con quello stridio ! Mi dà sui nervi.»

Dhrun suonò con fervore ancora maggiore, tanto che gli parve di sollevarsi quasi dal sedile: le api dorate presero a volare a zig zag, fecero qualche bizzarra capriola ed infine, in preda alla disperazione, schizzarono fuori dagli occhi di Dhrun, che continuò a suonare con sempre più impeto.

Carfilhiot si accostò alla porta.

«Adesso vengo dentro, ti rompo lo zufolo e ti assesto tante di quelle sberle da zittirti per bene.»

Dhrun continuò a suonare, e la musica eccitò le api al punto da farle continuare a volare avanti e indietro da un lato all'altro del carro. Carfilhiot sollevò la sbarra che chiudeva la porta e Dhrun depose lo zufolo, escla-

mando:

«Dassenach! Vieni in mia mano!»

Carfilhiot spalancò la porta e le api lo colpirono in volto: il giovane indietreggiò e si salvò così la vita, dal momento che la lama passò sibilando vicino al suo collo. Con un'imprecazione di stupore, afferrò la spada, la strappò dalla mano di Dhrun e la gettò fra i cespugli. Il ragazzo gli sferrò un calcio in faccia e Carfilhiot, afferrato il piede, lo fece volare in fondo al carro.

«Basta fracasso!» intimò. «Niente più colpi o zufolate, se non ti farò davvero del male!»

Sbatté la porta e rimise a posto la sbarra, poi si volse verso Glyneth, ma solo per scoprire che si stava arrampicando su per i rami di una massiccia quercia. Attraversò di corsa la radura, ma la ragazza era già fuori dalla sua portata. Carfilhiot la seguì, e Glyneth sali ancora più in alto, fin su un ramo che si abbassò sotto il suo peso e sul quale lui non osò avventurarsi.

Le parlò, dapprima in tono scherzoso poi con suppliche ed infine con minacce, ma Glyneth non rispose e rimase nascosta nel fogliame. Con un'ultima minaccia, che le fece gelare il sangue, Carfilhiot ridiscese dall'albero: se avesse avuto un'ascia, avrebbe tagliato il ramo su cui era la ragazza, o addirittura tutto l'albero, e l'avrebbe uccisa.

Glyneth rimase raggomitolata sull'albero per tutta la notte, rattrappita ed infelice. Carfilhiot, steso sul pagliericcio accanto al fuoco, sembrava addormentato, ma di tanto in tanto si alzava per gettare altra legna nel fuoco, e Glyneth ebbe paura di scendere.

All'interno del carro, Dhrun se ne stava disteso sul suo giaciglio, esultante per aver recuperato la vista ma raggelato dall'orrore per quel che riteneva stesse accadendo fuori, vicino al fuoco.

L'alba illuminò lentamente il carrozzone e Carfilhiot si levò dal pagliericcio e guardò su verso l'albero.

«Vieni giù: è tempo di mettersi in viaggio.»

«Non mi va di scendere.»

«Fa' come ti pare. Io me ne vado in ogni caso.»

Quindi attaccò i cavalli al carro, ed essi rimasero in piedi fra le stanghe, tremando e battendo il terreno con lo zoccolo per l'avversione che nutrivano nei confronti del loro nuovo padrone.

Glyneth seguì i preparativi con crescente preoccupazione, mentre Carfilhiot la teneva d'occhio senza parere.

«Vieni giù ed entra nel carro!» le gridò infine. «Altrimenti porterò fuori Dhrun e lo strangolerò sotto i tuoi occhi, poi salirò sull'albero, getterò una corda sul tuo ramo e tirerò fino a spezzarlo. Forse ti prenderò al volo, o forse no, ed allora ti farai molto male. In ogni modo, alla fine ti avrò, per fare di te quel che mi va.»

«Se vengo giù, lo farai lo stesso.»

«A dire il vero, non sono più dell'umore adatto per godere il tuo piccolo corpo acido, quindi scendi.»

«Fa' pure uscire Dhrun dal carro.»

«Perché?»

«Ho paura di te.»

«Come ti potrebbe aiutare lui?»

«Troverà il modo per farlo. Tu non conosci Dhrun.»

«Vieni fuori, piccola lucertola» fece Carfilhiot, aprendo la porta.

Dhrun aveva ascoltato la conversazione con notevole gioia: sembrava che Glyneth fosse riuscita a sfuggire a Carfilhiot. Fingendosi cieco, cercò la porta annaspando e scese al suolo, anche se gli fu difficile controllare la propria esultanza: come gli appariva splendido il mondo! Com'erano verdi gli alberi, che aspetto nobile avevano i cavalli! Non aveva mai visto fino ad allora il carrozzone del Dr. Fidelius, colorato, alto e di proporzioni eccentriche. Ed ecco là Glyneth, cara e deliziosa come sempre, anche se adesso appariva pallida e stanca ed i suoi capelli biondi erano arruffati e pieni di rametti e foghe di quercia.

Si arrestò accanto al carro, fissando il vuoto, ed osservò Carfilhiot di soppiatto mentre gettava il paglericcio nel carro: così, era questo il loro nemico! Si era immaginato una persona più matura, con lineamenti viscidi ed il naso chiazzato, mentre Carfilhiot aveva gli occhi limpidi ed era molto attraente.

«Svelti, nel carro!» ordinò Carfilhiot. «Tutti e due!»

«Prima i miei gatti devono poter correre un po' !» gridò Glyneth. «E devono mangiare qualcosa! Darò loro un po' di formaggio.»

«Se c'è del formaggio, portalo qui» replicò Carfilhiot. «I gatti possono mangiare l'erba, e stasera tutti noi potremmo mangiare carne di gatto.»

Senza rispondere Glyneth gli diede il formaggio, mentre i gatti facevano un po' di moto, che avrebbero volentieri prolungato, tanto che Glyneth fu costretta a redarguirli seriamente per indurli a far ritorno nel cesto. Quindi il carrozzone ripartì ancora per il sud.

«Posso vedere!» esclamò Dhrun, rivolto a Glyneth, dentro il carro. «La

scorsa notte, le api mi sono volate via dagli occhi, che ora ci vedono come prima!»

«Sh!» fece Glyneth. «È una notizia meravigliosa, ma non dobbiamo lasciare che Carfilhiot lo scopra! È altrettanto astuto quanto è terribile!»

«Non sarò mai più triste» decise Dhrun. «Non importa cosa possa accadere: ogni volta, ripenserò a quando il mondo per me era buio.»

«Mi sentirei più felice se stessimo viaggiando con qualcun altro» commentò malinconica Glyneth. «Ho trascorso la scorsa notte su un albero.»

«Se mai oserà toccarti, lo taglierò a pezzi» dichiarò Dhrun. «Non dimenticare che adesso ci vedo.»

«Forse, non si arriverà a questo. Stanotte potrebbe essere costretto a pensare ad altro... Credi che Shimrod stia cercando di trovarci?»

«Non può essere molto lontano.»

Il carrozzone procedette ancora a sud ed un'ora dopo mezzogiorno raggiunse la città commerciale di Honriot, dove Carfilhiot acquistò pane, formaggio, mele ed un fiasco di vino.

Nel centro di Honriot, la Strada di Icnield attraversava la Strada Est-Ovest, che Carfilhiot imboccò verso ovest, spronando i cavalli ad un'andatura sempre più rapida, come se anche lui prevedesse l'arrivo imminente di Shimrod. Sbuffando, scuotendo le criniere, tenendo le teste basse e talvolta inalberandole, i grandi cavalli neri galopparono ad ovest, sollevando zolle di terra con la morbida andatura felina. Dietro di loro, rotolava il carro, le ruote sobbalzanti, la struttura ondeggiante. Di tanto in tanto, Carfilhiot faceva schioccare la frusta sul lucente posteriore nero dei due cavalli, che agitavano furenti le teste doppie.

«Sta' attento! Sta' attento!» gli gridarono gli animali. «Noi obbediamo ai comandi delle redini perché così deve essere. Ma non presumere troppo, altrimenti potremmo voltarci o indietreggiare e schiacciarti sotto i nostri grandi piedi! Ascoltaci e fa' attenzione!»

Carfilhiot non era però in grado di comprendere il loro linguaggio, ed usò la frusta a suo piacimento, cosicché i cavalli agitarono le criniere con furia crescente.

Nel tardo pomeriggio, il carrozzone passò vicino al palazzo d'estate di Re Deuel. Per quella giornata di divertimenti, Re Deuel aveva ordinato una rappresentazione dal titolo: "Uccelli di Fantasia". Con grande abilità, i cortigiani si erano decorati con piume bianche e nere, per simulare immaginari uccelli marini, mentre le dame si erano concesse un maggiore sfarzo e

passeggiavano ora per i viali in completo abbigliamento di tipo volatile e stravagante, per il quale avevano utilizzato piume di struzzo, airone, uccelli-lira, picchi ed altri ancora. Alcune indossavano confezioni verde pallido, altre ciliegia o malva oppure ocra dorata: uno spettacolo dalla splendida complessità e goduto al massimo dal folle Re Deuel che sedeva su un alto trono, vestito da uccello cardinale, l'unico uccello rosso fra tutti. Il sovrano era entusiasta nelle sue lodi e gridava complimenti a destra ed a manca, indicando con la punta della sua ala rossa.

Rammentando il precedente incontro avuto con Re Deuel, Carfilhiot fece arrestare il carro, e, dopo un momento di riflessione, chiamò Glyneth perché uscisse sulla strada.

Dopo averla istruita con termini tali da non permettere discussioni o modifiche, le fece abbassare il pannello laterale che creava la piattaforma e le disse di portare fuori il canestro con i gattini. Poi, mentre Dhrun suonava il flauto, Glyneth fece danzare i due gattini.

Le dame ed i gentiluomini splendidamente abbigliati si avvicinarono per guardare, risero e batterono le mani, e qualcuno fra loro andò a chiamare il Re.

Alla fine, Deuel scese dal trono ed attraversò il prato per ammirare lo spettacolo. Il sovrano sorrise ed annuì, ma non fu esente dal formulare critiche.

«Quello che vedo qui è di sicuro uno sforzo ingegnoso, e gli esercizi sono abbastanza divertenti. Ah! Ecco un salto eccellente! Quel gatto nero è agile! Tuttavia, bisogna rammentare che quella dei felini è una classe inferiore, alla fin fine. Posso osare di chiedere se non avete uccelli ballerini?»

«Maestà» rispose Carfilhiot, «tengo gli uccelli ballerini rinchiusi nel carro! Li considero troppo squisiti per essere visti da tutti!»

«Ritieni dunque la mia augusta visione volgare e comune» ribatté altezzoso il folle Re Deuel, «oppure qualsiasi altra cosa men che sublime?»

«Invero no, Maestà! Tu sei il benvenuto, e tu soltanto, se vuoi ammirare lo spettacolo straordinario dentro il carro.»

Ammansito, Re Deuel marciò verso il retro del carrozzone.

«Un momento, Vostra Maestà!» Carfilhiot richiuse il pannello laterale, con i gatti e tutto il resto, ed andò sul retro. «Glyneth, Dhrun, andate dentro e preparate gli uccelli per Sua Maestà! Ora, signore, sali questi gradini, ed entra anche tu!»

Carfilhiot chiuse e sprangò immediatamente la porta del carrozzone, e, salito a cassetta, si allontanò ad un folle galoppo, seguito dallo sguardo

perplesso delle dame piumate. Alcuni degli uomini corsero per qualche passo lungo la strada, ma vennero ostacolati dalle piume bianche e nere e così, con le ali che strisciavano a terra, tornarono nel prato antistante il palazzo estivo, dove tentarono di trovare una logica spiegazione all'accaduto.

«Ferma immediatamente questo veicolo!» stava gridando frattanto Re Deuel, dentro il carrozzone. «Non vedo uccelli di sorta! Questa è una burla davvero stupida!»

«A tempo debito, Maestà» gridò Carfilhiot dalla finestra, «fermerò il carro, e discuteremo delle piume che hai ordinato fossero conficcate nel mio posteriore!»

Re Deuel si fece allora silenzioso, e per il resto del viaggio emise solo agitati suoni chioccianti.

Quando il giorno stava ormai volgendo al termine, verso sud apparve una fila di grigie colline, mentre verso nord si scorgeva uno scuro braccio proteso della Foresta di Tantrevalles; le capanne dei contadini cominciarono a farsi più rare ed il paesaggio assunse gradualmente un aspetto selvaggio e malinconico.

Al tramonto, Carfilhiot guidò il carrozzone attraverso un prato e dentro un boschetto di olmi e faggi; come la sera precedente, staccò i cavalli e li mise a pascolare legati ad una lunga cavezza mentre Glyneth cucinava la cena. Re Deuel si rifiutò di uscire dal carrozzone, e Dhrun, sempre fingendosi cieco, si sistemò su un tronco caduto.

Glyneth portò la cena a Re Deuel, con l'aggiunta di pane e formaggio, poi andò a sedersi vicino a Dhrun e prese a conversare a bassa voce con lui.

«Fa finta di non guardarti» osservò Dhrun, «ma il suo sguardo ti segue dovunque tu vada.»

«Non diventare imprudente, Dhrun. Ci può uccidere, e questa è la cosa peggiore che ci potrebbe fare.»

«Non gli permetterò di toccarti» sibilò Dhrun, fra i denti serrati. «Piuttosto morirò prima!»

«Ho avuto un'idea» gli sussurrò Glyneth. «Non disperare, quindi, e rammenta che sei ancora cieco.»

«Nel carro, Dhrun!» ordinò Carfilhiot, alzandosi in piedi.

«Intendo rimanere con Glyneth» replicò, cupo, il ragazzo.

Carfilhiot lo afferrò e lo trasportò fino al carro, mentre scalciava e lottava, lo gettò dentro e sbarrò la porta. Si volse quindi verso Glyneth.

«Stanotte non ci sono alberi su cui arrampicarsi.»

Glyneth indietreggiò e Carfilhiot la seguì; la ragazza si avvicinò ai cavalli.

«Amici» disse loro. «Qui c'è la creatura che vi fa correre tanto duramente e che frusta il vostro posteriore.»

«Sì, lo vedo.»

«Lo vedo con entrambe le teste.»

Inclinando leggermente il capo da un lato, Carfilhiot si avvicinò con cautela.

«Glyneth, guardami!»

«Ti vedo fin troppo bene» replicò Glyneth. «Vattene, altrimenti i cavalli ti calpesteranno!»

Carfilhiot indugiò e guardò i cavalli, che avevano gli occhi bianchi e le criniere rigide, e gli stavano mostrando i lunghi denti forcuti. Uno di essi si sollevò all'improvviso sulle zampe posteriori e cercò di colpire Carfilhiot con gii artigli di cui erano muniti i suoi zoccoli.

Il giovane indietreggiò in modo da potersi arrampicare sul carro, se si fosse reso necessario, e si fermò furente. I cavalli abbassarono le criniere, rinfoderarono gli artigli e ripresero a pascolare.

Glyneth si accostò tranquillamente al carro e Carfilhiot scattò in avanti: la ragazza si arrestò, i cavalli alzarono la testa e fissarono Carfilhiot, ergendo al contempo le criniere. Con un gesto irato, il giovane si arrampicò sul sedile del carro mentre Glyneth apriva la porta posteriore del veicolo; lei e Dhrun si prepararono un letto sotto il carrozzone e dormirono indisturbati per il resto della notte.

In una mattinata incupita da intermittenti scariche di pioggia, il carrozzone passò dal Pomperol al Dahaut occidentale ed entrò nella Foresta di Tantrevalles. Carfilhiot, raggomitolato sul sedile, guidava con spericolata velocità ed usava la frusta senza ritegno, costringendo i cavalli neri a galoppare schiumanti fra gli alberi. A mezzogiorno, abbandonò la strada per seguire un viottolo che risaliva i pendii di una collina rocciosa e raggiungeva Faroli, la dimora ottagonale a più livelli di Tamurello il Mago.

Carfilhiot era stato lavato e ripulito da tre paia di mani invisibili, che lo avevano infine avvolto da testa a piedi in una morbida schiuma, strofinandolo con una spazzola e sciacquandolo in acqua profumata di lavanda, cosicché la sua stanchezza si era trasformata in un piacevole languore.

Aveva quindi indossato una camicia nera e carminio ed una tunica color oro scuro; una mano invisibile gli aveva porto un bicchiere di vino di melograno, ed il giovane lo aveva bevuto, stiracchiando quindi lo splendido corpo agile con la grazia di un pigro felino. Per qualche istante, era poi rimasto immerso in riflessione, cercando di determinare il modo in cui meglio riuscire a farsi aiutare da Tamurello: molto dipendeva dall'umore del mago, sia che fosse attivo o passivo, dal momento che Carfilhiot era in grado di controllare quegli umori come un musicista sa controllare la propria musica. Lasciata finalmente la camera, il signore di Tintzin Fyral aveva raggiunto Tamurello nel salone centrale, le cui pareti a pannelli di vetro si affacciavano sulla foresta.

Il mago raramente si faceva vedere in quello che era il suo aspetto naturale, preferendo sempre adottare uno dei dodici e più aspetti che era in grado di assumere; Carfilhiot lo aveva visto in una varietà di forme, più o meno illusorie, ma tutte memorabili. Questa sera, aveva assunto l'aspetto di un essere simile ai falloys, vestito di una tunica verde mare e con una corona di punte d'argento, con capelli bianchi, pelle argentata ed occhi verdi: Carfilhiot aveva già visto in precedenza quel particolare aspetto, e non ne apprezzava molto le sottili percezioni e la delicata precisione delle sue esigenze. Come sempre, quando si trovava di fronte all'aspetto di falloy,' assunse un atteggiamento di forza taciturna.

«Spero che tu ti sia rinfrescato» esordì il falloy, interessandosi al suo benessere.

«Ho sperimentato parecchi giorni di difficoltà, ma ora sono a mio agio.»

«Questa tua disavventura....» il falloy lanciò uno sguardo sorridente fuori dalla finestra, «... com'è stata curiosa ed inaspettata!»

«Biasimo Melanchte per tutto quello che mi è accaduto» replicò Carfilhiot, con tono neutro.

«E tutto senza alcuna provocazione?» Il falloy sorrise ancora.

«Naturalmente no! Quando mai tu o io ci siamo preoccupati delle provocazioni?»

«Solo qualche volta. Ma, quali saranno le conseguenze?»

«Nessuna, almeno lo spero.»

«Non hai ancora un'idea precisa?»

«Devo riflettere sulla cosa.»

«Vero. In casi del genere bisogna essere molto giudiziosi.»

«Ci sono anche altre considerazioni da soppesare. Ho subito una serie di traumi e di violente sorprese. Ti rammenti la faccenda di Trilda?»

«Piuttosto bene.»

«Shimrod ha rintracciato 'Rughalt grazie alle sue disgustose ginocchia, e Rughalt ha fatto subito il mio nome. Ora Shimrod pensa di vendicarsi su di me, ma ho alcuni ostaggi da usare contro di lui.»

Il falloy sospirò e fece un gesto fluttuante.

«Gli ostaggi sono di utilità limitata, e se muoiono diventano una seccatura. Chi sono questi ostaggi?»

«Un ragazzo ed una ragazza che viaggiavano con Shimrod. Il ragazzo suona il flauto molto bene e la ragazza sa parlare con gli animali.»

«Vieni» ingiunse Tamurello, alzandosi in piedi.

I due uomini si recarono nel laboratorio del mago, dove questi prelevò una scatola nera da uno scaffale, vi versò dentro un po' d'acqua e vi aggiunse alcune gocce di un lucente liquido giallo che fecero sì che l'acqua mostrasse strati luminosi a diversi livelli. Sfogliando poi un libro rilegato in cuoio, individuò il nome "Shimrod", e, servendosi della formula annessa al nome preparò un liquidò scuro che aggiunse al contenuto della scatola; versò quindi il preparato in un cilindro d'acciaio alto dodici centimetri e con un diametro di quattro, sigillò la cima con un tappo di vetro ed avvicinò il contenitore all'occhio. Dopo un momento, porse il contenitore a Carfilhiot.

«Che cosa vedi?»

Guardando attraverso il vetro, Carfilhiot scorse quattro uomini che stavano attraversando al galoppo la foresta. Uno di essi era Shimrod, ma non riconobbe nessuno degli altri, anche se gli parvero dall'aspetto tre cavalieri o almeno tre guerrieri.

«Shimrod sta attraversando a rotta di collo la foresta con tre compagni» commentò, restituendo il cilindro a Tamurello.

«Arriveranno qui entro un'ora» convenne il mago.

«Ed allora?»

«Shimrod spera di trovarti qui con me, perché questo gli darebbe motivo di convocare Murgen. Io non sono ancora pronto ad un confronto con Murgen; pertanto, tu dovrai inevitabilmente essere giudicato e subirne le conseguenze.»

«Quindi me ne devo andare.»

«Ed in fretta.»

«Molto bene» sbottò Carfilhiot, camminando avanti e indietro per la stanza, «se così dev'essere. Posso sperare che ci fornirai un mezzo di trasporto?»

«Hai intenzione di trattenere queste persone cui Shimrod è legato?» domandò Tamurello, inarcando le sopracciglia.

«Che motivo ho di fare altrimenti? Sono ostaggi preziosi, ed intendo barattarli con la soluzione del blocco magico di Shimrod e con il suo ritiro dalla faccenda. Puoi esporgli queste condizioni, se vuoi.»

«Farò quel che devo fare» convenne con riluttanza Tamurello. «Vieni!»

I due uomini raggiunsero il carrozzone.

«C'è anche un'altra questione» osservò Tamurello, «che Shimrod mi aveva già imposto prima ancora del tuo arrivo e che non ho potuto rifiutare. C'è una richiesta che ti faccio nei termini più decisi, e che anzi t'impongo di soddisfare: non devi ferire, umiliare, tormentare, maltrattare, sfruttare i tuoi ostaggi né abusarne o avere contatto fisico con loro. Non provocare loro sofferenze di sorta, né mentali né fisiche, e non permettere che siano maltrattati da altri; non li trascurare, a loro danno e disagio. Non facilitare o suggerire o permettere mediante atti o omissioni che sopportino sfortune o ferite o molestie, accidentali o meno. Assicura loro comodità e salute. Provvedi...»

«Basta, basta!» esclamò, irato, Carfilhiot. «Ho capito il senso della tua osservazione: devo trattare quei due bambini come ospiti d'onore!»

«Proprio così. Io non intendo rispondere per danni causati da te per frivolezza, lussuria, cattiveria o disprezzo, e Shimrod ha preteso questo da me!»

Controllando il tumulto delle proprie sensazioni, Carfilhiot replicò con voce chiara:

«Ho capito le tue istruzioni, ed esse saranno osservate fedelmente.»

Tamurello girò intorno al carro e sfregò le ruote ed i bordi del veicolo con un talismano di giada azzurro; si accostò quindi ai cavalli, sollevò loro gli zoccoli e passò su di essi la pietra. Gli animali sopportarono quel contatto con rigidità e tremore, ma, avvertendo il potere del mago, fecero finta di non vederlo.

Tamurello passò la pietra sulle teste, sui fianchi, sui posteriori e sui ventri dei cavalli, quindi sfregò anche le fiancate del carro.

«Ecco! Ora siete pronti! Andatevene via! Shimrod si avvicina in fretta. Volate bassi, volate alti, ma volate a Tintzin Fyral!»

Carfilhiot balzò a cassetta e prese le redini, poi, sollevata la mano in un gesto di saluto a Tamurello, fece schioccare la frusta ed i cavalli scattarono in avanti e si librarono in aria. Il carrozzone del Dr. Fidelius volò ad ovest sopra la foresta, passando sulle cime degli alberi, e gli esseri che popola-

vano Tantrevalles sollevarono il capo con stupore per contemplare i cavalli a due teste che avanzavano nel cielo trascinandosi dietro l'alto carrozzone.

Mezz'ora più tardi, quattro cavalieri giunsero a Faroli. Smontarono di sella e rimasero in piedi barcollanti, infiacchiti dalla stanchezza e dalla frustrazione, dato che tramite il Mai-non-falla avevano già scoperto che il carrozzone di Shimrod era ripartito.

Un maggiordomo uscì dalla dimora.

«Cosa desiderate, nobili signori?»

«Annunciaci a Tamurello» rispose Shimrod.

«I vostri nomi, signori?»

«Ci sta aspettando.»

Il maggiordomo si ritrasse, e Shimrod intravide una figura che si muoveva dietro una delle finestre.

«Tamurello ci guarda e ci ascolta» riferì agli altri, «mentre sta decidendo con che aspetto si deve presentare a noi.»

«La vita di un mago è strana» osservò Cargus.

«Si vergogna del suo volto?» domandò Yane, perplesso.

«Ben pochi lo hanno mai visto. Ha udito abbastanza e sta arrivando.»

Lentamente, un passo dopo l'altro, un uomo alto emerse dall'ombra: indossava un abito di maglia d'argento, intessuta con estrema finezza, una casacca di seta verdemare ed un elmo sormontato da tre alte sporgenze simili alle pinne di un pesce. All'altezza della fronte era sospesa una fila di catenelle d'argento che nascondevano il volto. Giunto a circa due metri e mezzo di distanza, l'uomo si arrestò ed incrociò le braccia.

«Io sono Tamurello.»

«Sai perché siamo qui. Richiama indietro Carfilhiot con i bambini che ha rapito.»

«Carfilhiot è giunto e se n'è andato.»

«Allora sei suo complice e corresponsabile della sua colpa.»

Da dietro le catenelle giunse una sommessa risata.

«Io sono Tamurello, e non accetto né lodi né biasimo per le mie azioni. Ad ogni modo, la vostra lite è con Carfilhiot, non con me.»

«Tamurello, non ho pazienza da sprecare ascoltando vuote parole! Sai che cosa esigo da te. Riporta qui Carfilhiot, il mio carro ed i due bambini che tiene prigionieri.»

La risposta di Tamurello giunse in un tono più profondo e risonante.

«Solo i forti dovrebbero minacciare.»

«Ancora parole vuote. Te lo ripeto: ordina a Carfilhiot di ritornare.»

«Impossibile.»

«Hai accelerato la sua fuga dinnanzi a me: pertanto, sei responsabile della sorte di Glyneth e Dhrun.»

Tamurello rimase silenzioso, le braccia conserte, mentre i quattro uomini percepivano il suo sguardo che li sondava da dietro le catenelle d'argento.

«Hai riferito il tuo messaggio» disse infine il mago. «Non c'è bisogno che indugi ulteriormente qui.»

I quattro uomini rimontarono in sella e ripartirono: giunti al limitare della radura, si volsero a guardare, e videro che Tamurello era rientrato nella sua dimora.

«E così, eccoci serviti» commentò Shimrod con voce svuotata. «Ora dobbiamo affrontare Carfilhiot a Tintzin Fyral. Comunque, almeno per il momento, Glyneth e Dhrun sono al sicuro da danni fisici.»

«Che mi dici di Murgen?» domandò Aillas. «Intercederà per noi?»

«Non è facile come pensi. Murgen obbliga gli altri maghi ad occuparsi solo dei loro affari, ed è così vincolato a sua volta.»

«Non posso indugiare oltre» disse infine Aillas. «Sono obbligato a far ritorno nel Troicinet. Potrei già essere in grave ritardo, se Re Ospero nel frattempo è morto.»

CAPITOLO VENTOTTESIMO

I quattro uomini cavalcarono lungo la Strada di Icnield, quindi si diressero a sud attraverso il Pomperol ed attraversarono l'intero Lyonesse fino a Slute Skeme, sul Lir.

In quel porto, i pescatori esitavano anche solo a prendere in considerazione l'idea di trasportare qualcuno nel Troicinet, ed il padrone del *Sweet Lupus* ne spiegò la ragione:

«Una nave da guerra del Troicinet fa la guardia, qualche volta vicino alla riva e qualche volta lungo l'orizzonte, ed affonda qualsiasi imbarcazione! le riesca d'intercettare. Per rendere la cosa ancor più complessa, Casmir ha dozzine di spie. Se vi dessi un passaggio, la notizia giungerebbe al suo orecchio e sarei preso per un agente del Troicinet, ed allora chi lo sa cosa mi potrebbe accadere? Tuttavia, ora che il vecchio re del Troicinet sta per morire, ci possiamo aspettare un cambiamento della situazione, per il meglio, almeno così spero.»

«Allora non è ancora morto?»

«Sono notizie vecchie di una settimana, chi può dirlo? Nel frattempo, io devo navigare controllando il tempo con un occhio, la nave troicinese con un altro ed i pesci con un terzo, ma non mi allontano mai più di un miglio dalla riva. Ci vorrebbe una fortuna in denaro per tentarmi ad andare nel Troicinet.»

L'orecchio attento di Shimrod colse un accenno al fatto che la risoluzione del pescatore non era inflessibile.

«Quanto è lungo il tragitto?»

«Ah, se si partisse di notte, per evitare spie e pattuglie, si arriverebbe la notte successiva. I venti sono favorevoli e le correnti non molto violente.»

«E quale sarebbe il tuo prezzo?»

«Dieci corone d'oro mi potrebbero indurre in tentazione.»

«Nove corone ed i nostri quattro cavalli.»

«Affare fatto. Quando volete partire?»

«Adesso.»

«Troppo rischioso, e poi devo preparare la barca. Ritornate al tramonto e lasciate i cavalli in quella stalla laggiù.»

Senza incidenti degni di nota, lo *Sweet Lupus* effettuò una rapida traversata del Lir ed attraccò a Shircliff, a metà della costa del Troicinet, due ore prima della mezzanotte, quando le finestre delle taverne lungo il molo erano ancora illuminate.

Il padrone dello *Sweet Lupus* assicurò la propria imbarcazione ad uno dei moli con una notevole mancanza di apprensione e Cargus gli chiese:

«Che ne dici delle autorità del Troicinet? Non ti sequestreranno la barca?»

«Ah! Questa guerra è una tempesta in una tazza di tè. Perché ci dovremmo dare fastidio gli uni con gli altri a causa di una sciocchezza? Siamo in buoni rapporti e ci facciamo favori a vicenda, così gli affari procedono come sempre.»

«Ebbene, buona fortuna a te!»

I quattro compagni si recarono alla stalla per procurarsi delle cavalcature e destarono lo stalliere che riposava sul suo Ietto di paglia. All'inizio, l'uomo mostrò una certa irritabilità.

«Perché non attendete il mattino, come uomini ragionevoli? Perché tutta questa confusione ad un'ora del genere che priva un uomo onesto del suo riposo?»

«Frena le tue lamentele» ringhiò Cargus, con voce ancora più irritata, «e forniscici quattro cavalli robusti!»

«Se proprio devo, lo farò. Dove siete diretti?»

«A Domreis, alla massima velocità.»

«Per l'incoronazione? Siete in ritardo, dato che la cerimonia inizierà a mezzogiorno !»

«Re Ospero è morto?»

«Con nostro dolore» replicò lo stalliere, con reverenza, «dal momento che era un buon re, privo di crudeltà o di frivoli esibizionismi.»

«Ed il nuovo re?»

«Sarà Re Trewan, ed io gli auguro prosperità e lunga vita, poiché solo uno sciocco farebbe altrimenti.»

«Sbrigati con quei cavalli.»

«Siete già in ritardo. Ammazzerete i cavalli se sperate di arrivare per l'incoronazione.»

«Spicciati!» esclamò Aillas, con passione. «Muoviti!»

Borbottando fra sé, lo stalliere sellò i cavalli e li condusse sulla strada.

«Ed ora, il mio denaro!»

Shimrod gli pagò la somma richiesta e l'uomo si ritirò.

«In questo momento» spiegò Aillas ai compagni, «io sono il Re del Troicinet. Se riusciamo ad arrivare a Domreis prima di mezzogiorno, domani sarò incoronato re.»

«E se arrivassimo in ritardo?»

«Allora la corona sarà già stata posata sul capo di Trewan ed il re sarà lui. Partiamo!»

I quattro cavalcarono seguendo la costa occidentale, e superarono silenziosi villaggi di pescatori e lunghe spiagge. All'alba, con i cavalli che incespicavano per la stanchezza, entrarono in Slaloc, dove cambiarono le cavalcature e ripartirono alla volta di Domreis.

Il sole continuò a salire verso lo zenith; più avanti la strada svoltò giù per un pendio ed attraversò un parco fino al Tempio di Gaea, dove un migliaio di notabili si erano radunati per assistere all'incoronazione.

Ai confini del terreno del tempio, i quattro compagni vennero arrestati da un corpo di otto cadetti del Collegio dei Duchi, che indossavano l'armatura cerimoniale azzurra e argento con alte piume scarlatte fissate sul lato dell'elmo. Essi abbassarono le alabarde per bloccare la strada ai quattro viaggiatori.

«Non potete entrare!»

Dall'interno del tempio giunse un suono di chiarine, una fanfara che accompagnava una processione e segnalava la comparsa del sovrano desi-

gnato. Aillas spronò il cavallo e si aprì il passo fra le alabarde incrociate, seguito dai suoi tre compagni: ora dinnanzi a loro si ergeva il Tempio di Gaea. Una massiccia trabeazione riposava su colonne di linea classica, e l'interno dell'edificio era, aperto ai venti. Sull'altare centrale ardeva il fuoco dinastico, e dall'alto della sella, Aillas vide il Principe Trewan salire i gradini, percorrere con rituale solennità la distesa della terrazza ed inginocchiarsi su una panca coperta da un cuscino. Fra Aillas e l'altare si trovava tutta la migliore nobiltà del Troicinet, in abbigliamento formale, e quelli che erano più indietro si volsero furenti quando i quattro uomini avanzarono a cavallo.

«Fate largo! Fate largo!» gridò Aillas, e tentò di passare a cavallo fra le file della nobiltà, ma mani furenti afferrano la briglia della sua cavalcatura e la costrinsero ad arrestarsi.

Balzato a terra, Aillas si spinse avanti, facendosi rudemente strada fra gli attenti e reverenti spettatori, ed incontrando così la loro traumatizzata disapprovazione.

Il Sommo Sacerdote fera fermo dinnanzi all'inginocchiato Trewan, e, tenendo in mano la corona, stava pronunciando con voce sonora una benedizione nell'antica lingua dei Danaan.

Spingendo, schivando, aggirando la gente, incurante di coloro che prendeva a spallate, bloccando le braccia aristocratiche che tentavano di arrestarlo, ansante e sudato, Aillas riuscì a raggiungere gli scalini.

Il Sommo Sacerdote presentò la spada cerimoniale e la collocò dinnanzi a Trewan, il quale, in obbedienza alle usanze, appoggiò la mano sull'impugnatura a forma di croce. Il sacerdote graffiò quindi la sua fronte con un pugnale, facendone scaturire una goccia di sangue; chinando il capo, Trewan premette la fronte contro l'impugnatura della spada, per indicare simbolicamente di essere disposto a difendere il Troicinet con il sangue e con l'acciaio.

Il sacerdote sollevò in alto la corona e la tenne sospesa sulla testa di Trewan, proprio nel momento in cui Aillas raggiungeva gli scalini. Due guardie si precipitarono avanti per afferrare l'intruso, ma Aillas le respinse e corse verso l'altare, scostando le braccia del sacerdote prima che la corona potesse toccare la fronte di Trewan.

«Fermate la cerimonia! Costui non è il vostro legittimo sovrano!»

Sbattendo le palpebre per la confusione, Trewan si alzò in piedi e si volse, trovandosi a faccia a faccia con Aillas. La bocca gli si spalancò per la sorpresa e gli occhi gli si dilatarono, poi si riprese, e, fingendosi oltraggia-

to, gridò:

«Cosa significa questa spiacevole intrusione? Guardie, trascinate via questo pazzo! Ha commesso sacrilegio! Portatelo via e decapitatelo!»

«Guardatemi!» esclamò Aillas, allontanando le mani delle guardie. «Non mi riconoscete? Io sono il Principe Aillas!»

Trewan esitò, accigliato, contorcendo la bocca ed arrossandosi in volto.

«Aillas è affogato in mare!» esclamò infine con voce nasale. «Tu non puoi essere Aillas! Avanti, guardie! Costui è un impostore!»

«Aspettate!» esclamò un uomo dall'aspetto imponente, vestito di velluto nero, mentre saliva lentamente i gradini. Aillas riconobbe Sir Este, che era stato siniscalco alla corte di Re Granice.

Sir Este fissò per un momento Aillas in volto, quindi si volse e parlò all'assemblea di nobili, che si erano maggiormente avvicinati ai gradini.

«Quest'uomo non è un impostore, è davvero il Principe Aillas» affermò, poi si girò a guardare Trewan ed aggiunse: «E chi lo potrebbe sapere meglio di te?»

Trewan non replicò, ed il siniscalco tornò a rivolgersi ad Aillas.

«Non posso credere che tu ti sia assentato per tanto tempo dal Troicinet e ci abbia fatti preoccupare tutti per pura frivolezza, e neppure che sia tornato solo adesso esclusivamente per creare sensazione.»

«Signore, sono tornato solo adesso nel Troicinet, e sono venuto qui con tutta la velocità consentitami dalla mia cavalcatura, come i miei compagni potranno testimoniare. In precedenza, sono stato prigioniero di Re Casmir, e sono sfuggito alle sue mani solo per essere catturato dagli Ska. Ci sono anche altre cose da raccontare, comunque basti dire che con l'aiuto dei miei compagni sono riuscito ad arrivare in tempo per salvare la mia corona dalle mani dell'assassino Trewan, che mi ha spinto in mare!»

«Nessun uomo può macchiare il mio onore e continuare a vivere!» esclamò, furente, Trewan, e fece descrivere un arco alla spada cerimoniale, per staccare la testa ad Aillas.

Cargus, che si trovava vicino, scagliò la sua grande daga galiziana, che volò in aria ed andò a conficcarsi nella gola di Trewan in modo tale che la punta uscì dalla parte opposta del collo. La spada cerimoniale cadde rumorosamente al suolo, Trewan rotolò gli occhi all'indietro, tanto da mostrare solo il bianco e si afflosciò al suolo, scalciò convulsamente, poi giacque immobile sulla schiena.

Il siniscalco fece un cenno alle guardie.

«Portate via questo cadavere» ordinò; poi si rivolse ancora all'assemblea.

«Nobiluomini del Troicinet! Io riconosco il Principe Aillas come il giusto e degno sovrano del nostro regno! Chi osa contraddire il mio giudizio? Che si faccia avanti e dichiari le proprie obiezioni!»

Attese mezzo minuto, poi annunciò:

«Che la cerimonia proceda!»

CAPITOLO VENTINOVESIMO

Abbandonato Palazzo Miraldra prima dell'alba, Aillas e Shimrod si diressero ad est lungo la costa; nel tardo pomeriggio, arrivarono a Green Man's Gap, e si arrestarono a contemplare il panorama: il Ceald si stendeva dinnanzi a loro in una serie di strisce multicolori, un pigro verde scuro, giallo sbiadito, fumoso azzurro-lavanda, ed Aillas indicò un distante bagliore di placido argento.

«Là c'è Janglin Water e anche Watershade. Un centinaio di volte mi sono fermato proprio qui con mio padre, e lui, sempre, era più contento quando tornavamo a casa di quando partivamo. Dubito che sia stato felice durante il suo periodo da sovrano.»

«E tu?»

«Io» replicò Aillas, dopo aver riflettuto, «sono stato prigioniero, schiavo, fuggiasco, ed ora sono re, condizione che preferisco alle altre. Tuttavia, non è il tipo di vita che avrei scelto.»

«Se non altro» commentò Shimrod, «hai visto il mondo dal suo lato peggiore, il che forse tornerà a tuo vantaggio.»

«Le mie esperienze non mi hanno reso più amabile» rise Aillas, «questo è sicuro.»

«Tuttavia, sei ancora giovane, e presumibilmente forte» insistette Shimrod. «Hai dinnanzi a te la maggior parte della vita, il matrimonio, figli e figlie e chissà cos'altro ancora.»

«Quanto a questo» grugnì Aillas, «ci sono ben poche probabilità.» Non c'è nessuna che desideri sposare, eccetto... «Un'immagine, non invocata né premeditata, si presentò alla sua mente: quella di una ragazza dai capelli neri, snella come un fuscello, dalla pelle olivastra ma chiara e dai lunghi occhi verdemare.»

«Eccetto chi?»

«Non importa: non la rivedrò mai più... È ora di rimetterci in cammino, perché ci sono ancora dodici chilometri da percorrere.»

I due uomini discesero sul Ceald, oltrepassarono un paio di sonnolenti

villaggi, una foresta e qualche ponte. Passarono accanto ad una palude dai cento canali frangiati da salici ed ontani ed affollati di uccelli, aironi e falchi appollaiati sugli alberi, merli nascosti fra le canne, folaghe, tarabusi ed anatre.

I canali si fecero sempre più profondi e selvaggi, le canne furono sommerse e la palude sboccò su Janglin Water mentre la strada, passando attraverso un antico frutteto di peri, giungeva al Castello di Watershade.

Aillas e Shimrod smontarono dinnanzi alla porta ed uno stalliere venne a prendere i cavalli. Quando Aillas aveva lasciato Watershade per andare alla corte di Re Granice, lo stalliere era Cern, il garzone di stalla, che ora accolse il giovane padrone con un grande, e tuttavia un po' impacciato, sorriso di gioia.

«Benvenuto a casa, Sir Aillas... anche se ormai sembra che io debba chiamarti Maestà. È un titolo che non mi riesce facile usare, soprattutto considerando che quel che rammento meglio sono le nuotate nel lago e la lotta che facevamo dietro al granaio.»

Aillas gettò le braccia intorno al collo di Cern.

«Farò ancora la lotta con te, ma adesso sono il re, quindi mi dovrai lasciar vincere.»

Cern reclinò la testa da un lato, riflettendo sulla cosa.

«È così che deve essere, poiché è giusto mostrare un adeguato rispetto alla tua carica. In ogni caso, Aillas... signore... Maestà... comunque ti si debba chiamare... è bello rivederti a casa. Prenderò io i cavalli: gradiranno essere nutriti e strigliati.»

Il portone d'ingresso si spalancò e sulla soglia comparve un uomo alto dai capelli argentati, vestito di nero e con un mazzo di chiavi appeso alla cintura: era Weare, il ciambellano di Watershade, da quando Aillas riusciva a ricordare e da prima ancora.

«Benvenuto a casa, Sir Aillas!»

«Grazie, Weare» rispose Aillas, abbracciandolo. «Negli ultimi due anni ho spesso desiderato di essere qui.»

«Non troverai nulla di cambiato, salvo il fatto che il buon Sir Ospero non è più con noi, per cui il castello è diventato di recente solitario e silenzioso. Quante volte ho rimpianto i bei giorni andati, quando tu e poi Sir Ospero non eravate ancora andati a corte.» Weare fece un passo indietro ed osservò il volto di Aillas. «Quando sei partito di qui eri un ragazzo spensierato, noncurante e tranquillo, che non aveva mai un cattivo pensiero.»

«Ed ora sono cambiato? A dire il vero, Weare, sono più vecchio.»

«Vedo ancora il giovane galante» replicò Weare, dopo un momento di osservazione, «ma vedo anche qualcosa di oscuro. Temo che tu abbia conosciuto delle difficoltà.»

«È abbastanza esatto, ma ora sono qui, ed i giorni cattivi sono alle nostre spalle.»

«Lo spero, Sir Aillas!»

«Questo» disse Aillas, dopo aver nuovamente abbracciato il vecchio, «è il mio compagno, il nobile Shimrod, che mi auguro sarà nostro ospite spesso e per lunghi periodi.»

«Sono felice di conoscerti, signore. Ho fatto preparare per te la Camera Azzurra, che offre una bella vista sul lago. Sir Aillas, credo che per stanotte preferirai usare la Camera Rossa, dal momento che non penso che tu ti senta ancora di stare nel tuo vecchio appartamento o nelle stanze di Sir Ospero.»

«Hai ragione, Weare! Come conosci bene i miei sentimenti! Sei sempre stato gentile con me!»

«Sei sempre stato un bravo ragazzo, Sir Aillas!»

Un'ora più tardi, Aillas e Shimrod uscirono sulla terrazza per guardare il sole che tramontava dietro le distanti colline, e Weare servì loro un vino conservato in un orcio di pietra.

«Questo è il nostro San Sue che ti piaceva tanto: quest'anno ne abbiamo preparati ottantasei orci. Non vi servirò tartine di noci perché Flora desidera che riserviate il vostro appetito alla cena.»

«Spero che non abbia preparato nulla di troppo abbondante.»

«Solo qualcuno dei tuoi piatti favoriti.»

Quando Weare se ne andò, Aillas si appoggiò allo schienale della sedia.

«Sono Re da una settimana, ho parlato ed ascoltato da mattina a sera, ho nominato cavalieri Yane e Cargus ed ho donato loro alcune proprietà ed ho inoltre mandato a prendere Ehirme e la sua famiglia in modo che quella donna possa vivere comodamente per il resto dei suoi giorni. Ho ispezionato i cantieri navali, le armerie e le baracche dei soldati. Dalle mie spie ho udito tante rivelazioni e segreti da farmi pulsare la testa: ho appreso che Re Casmir sta approntando la flotta di galee da guerra in cantieri dell'entroterra e che spera di poterne radunare cento per invadere il Troicinet. Re Granice intendeva far approdare un'armata a Capo Farewell per occupare Tremblance fino nei Troaghs, ed avrebbe potuto riuscirci, dal momento che Casmir non si aspettava una mossa tanto ardita, ma le spie hanno avvi-

stato la flottiglia e Casmir ha fatto piombare il suo esercito a Capo Farewell per un'imboscata. Re Granice è stato però avvertito anche lui dalle sue spie ed ha fermato l'operazione.»

«A quanto pare, questa guerra è controllata dalle spie.»

«Facendo un bilancio» proseguì Aillas, dopo aver assentito, «il vantaggio è stato nostro, perché le nostre truppe d'assalto, munite di nuove catapulte dal raggio d'azione di trecento metri, sono ancora intatte. Così Casmir si appoggia ora su un piede ed ora sull'altro, in quanto le nostre navi sono pronte a partire e le spie non potrebbero mai informarlo per tempo.»

«Quindi hai intenzione di portare avanti la guerra?»

Aillas fissò lo sguardo sulla riva opposta del lago.

«Qualche volta, per un'ora o due, riesco a dimenticare il buco in cui Casmir mi ha rinchiuso, ma non dura mai molto.»

«Casmir non sa ancora chi era il padre del bambino di Suldrun?»

«Solo in virtù di un nome sul registro del prete, ammesso che si sia preso il disturbo d'informarsi. Crede che stia marcendo in fondo alla sua segreta, ma un giorno scoprirà che si sbaglia... Ecco Weare, che viene a chiamarci per la cena.»

A tavola, Aillas sedette sulla sedia di suo padre e Shimrod occupò il posto di fronte. Weare servì loro trota di lago ed anatra di palude, con insalata dell'orto del castello. Mentre bevevano vino e mangiavano noci, le gambe stese davanti al fuoco, Aillas disse:

«Ho molto riflettuto a proposito di Carfilhiot: lui non sa ancora che Dhrun è mio figlio.»

«È una questione complicata» spiegò Shimrod, «ed alla fin fine, la colpa è di Tamurello, il cui intento è di danneggiare Murgen tramite me. È stato lui a costringere la strega Melanchte ad ingannarmi in modo che rimanessi ucciso o anche solo bloccato ad Irerly mentre Carfilhiot rubava il mio apparato magico.»

«Murgen non interverrà per recuperare le tue cose?»

«No, a meno che Tamurello si muova per primo.»

«Ma Tamurello ha già agito.»

«Non in modo dimostrabile.»

«Allora dobbiamo provocare Tamurello in modo che agisca in maniera più palese.»

«Più facile a dirsi che a farsi. Tamurello è un uomo cauto.»

«Ma non abbastanza, dal momento che non ha considerato una possibile situazione che mi permetterebbe di agire con adeguata giustizia tanto nei

confronti di Carfilhiot che in quelli di Casmir.»

«Non ti seguo più» confessò Shimrod, dopo un momento di riflessione.

«Il mio bisnonno Helm era fratello di Lafing, Duca dell'Ulfland Meridionale. Ho ricevuto notizia da Oaldes che Re Quilcy è morto, affogato nell'acqua del suo bagno. Io sono il primo erede nella linea di successione al titolo di Re dell'Ulfland Meridionale, cosa di cui Casmir non si è reso conto. Ho intenzione di far valere i miei diritti nel modo più immediato e definitivo. Quindi, in qualità di legittimo sovrano di Carfilhiot, gli ordinerò di uscire da Tintzin Fyral per rendermi omaggio.»

«E se rifiutasse?»

«Allora attaccheremo il suo castello.»

«Si dice che sia imprendibile.»

«Così si dice, ed il fallimento degli Ska nel tentativo di espugnarlo ha rafforzato questo generale convincimento.»

«Perché tu dovresti essere più fortunato?»

Aillas gettò nel fuoco una manciata di gherigli di noce.

«Io agirò come suo legittimo sovrano, ed i fattori di Ys mi daranno il benvenuto, come anche tutti i baroni. Casmir è l'unico che si potrebbe opporre, ma è lento a muoversi, ed ho intenzione di coglierlo di sorpresa.»

«Se sei capace di sorprendere me... cosa che hai fatto... allora dovresti riuscire anche a sorprendere Casmir.»

«Così spero. Le nostre navi si stanno preparando e stiamo fornendo false informazioni alle spie. Ben presto, Casmir avrà una spiacevole sorpresa.»

CAPITOLO TRENTESIMO

Re Casmir, che non usava mai mezze misure, aveva piazzato una rete di spie in tutto il territorio del Troicinet, compreso Palazzo Miraldra; il sovrano del Lyonesse, inoltre, partiva dal presupposto che il Troicinet sottoponesse le sue mosse ad un altrettanto accurato esame da parte della sua rete di spie ed usava quindi una serie di caute procedure quando doveva ricevere le informazioni dei suoi agenti, onde non compromettere l'identità.

Le informazioni arrivavano in modi svariati. Una mattina, a colazione, Re Casmir trovò un sassolino bianco accanto al piatto e se lo mise in tasca senza fare commenti: sapeva che il sasso era stato messo là dal siniscalco, Sir Mungo, il quale l'aveva ricevuto da un messaggero.

Dopo colazione, si avvolse in un mantello con cappuccio di fustagno marrone e lasciò Haidion per mezzo di un passaggio privato che attraver-

sava la vecchia armeria e sbucava sullo Sfer Arct. Dopo essersi accertato che nessuno lo stesse seguendo, Casmir percorse una serie di vicoli e di stradine fino ad un magazzino appartenente ad un mercante di vino; infilata una chiave nella serratura di una massiccia porta di quercia, entrò in una polverosa, piccola stanza d'assaggio che odorava fortemente di vino. Un uomo rozzo e grigio di capelli con le gambe storte ed il naso rotto che attendeva all'interno, gli rivolse un saluto noncurante. Casmir conosceva quell'uomo solo come Valdez, e con lui usava il nome di Sir Eban.

Valdez poteva sapere o meno che il suo interlocutore era il re, ma le sue maniere erano sempre del tutto impersonali, il che andava benissimo a Casmir.

Valdez indicò al suo interlocutore una sedia e sedette a sua volta, versando un po' di vino da un fiasco di terracotta in un paio di boccali.

«Ho un'informazione importante. Il nuovo re del Troicinet ha intenzione di effettuare un'operazione navale: ha ammassato le sue navi nell'Hob Hook, ed a Capo Haze le truppe si stanno già imbarcando. Un assalto è imminente.»

«Un assalto dove?»

Valdez, il cui volto era quello di un uomo freddo ed intelligente, spietato e saturnino, scrollò le spalle con indifferenza.

«Nessuno si è preso la briga di dirmelo. Le navi dovranno salpare quando il vento comincerà a soffiare da sud... il che offre loro la possibilità di puntare ad est, ad ovest o anche a nord.»

«La mia idea è che vogliano ritentare al Capo Farewell.»

«Potrebbe anche essere, se le misure difensive sono state allentate.»

«Proprio così» annuì pensoso Casmir.

«C'è anche un'altra possibilità, dato che ogni nave è stata fornita di un pesante uncino e di una gomena robusta.»

«A quale scopo?» domandò Casmir, appoggiandosi indietro sulla sedia. «Non possono aspettarsi una battaglia navale.»

«Potrebbero sperare di prevenirne una. Hanno caricato a bordo anche bracieri. E rammenta che il vento da sud può aiutarli a risalire il Fiume Sime.»

«Fino ai cantieri?» Casmir fu immediatamente sul chi vive. «Fino alle nuove navi?»

Valdez sollevò il boccale di vino verso il taglio contorto che aveva al posto della bocca.

«Io mi limito a riferire i fatti: i Troicinesi stanno preparando un attacco,

con cento navi ed almeno cinquemila soldati, tutti ben armati.»

«Balt Bay è sorvegliata, ma non abbastanza bene» mormorò Casmir. «Potrebbero causarci un disastro se ci cogliessero di sorpresa; come posso fare a sapere quando salperà la loro flotta?»

«I segnali luminosi sono rischiosi: se uno non riesce, per la nebbia o la pioggia, l'intera catena ne viene compromessa, e comunque non ci sarebbe il tempo di organizzarla. Un piccione non può volare per centocinquanta chilometri sull'acqua, e non conosco altri sistemi, salvo che quelli forniti dalla magia.»

Casmir balzò in piedi e lasciò cadere una borsa di cuoio sul tavolo.

«Ritorna nel Troicinet, e mandami notizie con la massima frequenza possibile.»

«Lo farò» promise Valdez, soppesando con apparente soddisfazione la borsa.

Il re fece ritorno ad Haidion e, nel giro di un'ora, alcuni corrieri lasciarono a tutta velocità Città di Lyonesse. I Duchi di Jong e di Twarsbane ricevettero l'ordine di radunare le loro truppe, tanto i cavalieri che la cavalleria pesante, e di dirigersi su Capo Farewell per rinforzare la guarnigione già installata laggiù. Altre truppe, ammontanti ad un totale di ottomila uomini, furono inviate con la massima celerità ai cantieri sul Fiume Sime e si stabilirono posti di guardia lungo tutta la costa. I porti vennero bloccati e tutte le barche costrette a rimanere all'ancora (fatta eccezione per quell'unica imbarcazione che doveva riportare Valdez nel Troicinet), in modo che le spie troicinesi non potessero riferire che le forze del Lyonesse erano state mobilitate contro l'assalto segreto.

I venti presero a soffiare da sud ed ottanta navi con seimila soldati salparono l'ancora e si diressero verso ovest. Dopo essere passate attraverso lo Stretto di Palisidra, le navi si mantennero notevolmente a sud, al di fuori del raggio di sorveglianza delle vigili guarnigioni di Casmir, quindi deviarono a nord, costeggiando facilmente sottovento con l'acqua azzurra che gorgogliava sotto le prue e saliva dietro le dragacce.

Nel frattempo, emissari del Troicinet stavano percorrendo in lungo e in largo l'Ulfland Meridionale, raggiungendo i freddi manieri lungo la brughiera, le città cinte di mura e le fortezze montane e portando la notizia dell'ascesa al trono del nuovo re le cui ordinanze dovevano ora essere osservate da tutti. Spesso i messi incontrarono grata ed immediata obbedienza, ma altrettanto spesso furono costretti a vincere sentimenti di odio fo-

mentati da assassinii, tradimenti e tormenti di secoli. Queste emozioni erano talmente esacerbate da dominare ogni altro sentimento: faide che erano per chi le alimentava come l'acqua per i pesci, vendette ottenute e sperate tanto dolci da trasformarsi in un'ossessione, al punto che la logica non aveva più alcun ascendente. (Pace nell'Ulfland? Non ci sarà pace fino a che Fortezza Keghorn non sarà stata smantellata pietra per pietra ed il sangue dei Melidot non ne avrà intriso le macerie!). Di conseguenza, gli inviati furono costretti ad usare tattiche più dirette.

«Per la tua stessa sicurezza» dissero ai vari signori, «devi accantonare gli odii. Ora una mano pesante governa l'Ulfland, e se non ti adeguerai al nuovo ordine delle cose, scoprirai che i tuoi nemici avranno guadagnato i favori del re e potranno contare sul suo potente aiuto, cosicché ti troverai a pagare un duro prezzo per una merce priva di valore.»

«Ah, hmmm. E chi governerà l'Ulfland?»

«Re Aillas vi governa di già, per diritto e per forza, ed i cattivi tempi passati sono finiti. Fa' la tua scelta! Unisciti ai tuoi pari per portare pace a questa terra, altrimenti il tuo nome diverrà quello di un rinnegato! Il tuo castello sarà espugnato e bruciato, e, se sopravviverai, terminerai la vita da schiavo, con i tuoi figli e le tue figlie. Unisci la tua sorte alla nostra, e non avrai che da guadagnarci!»

Di conseguenza, la persona cui veniva rivolto quel discorso poteva tentare di rimandare la decisione oppure dichiarare di essere interessata soltanto alle vicende del suo dominio; se era di natura cauta, poteva anche affermare di voler vedere come si sarebbero comportati gli altri, prima di decidere.

Ad ognuna di quelle risposte, il messo replicava:

«Devi scegliere ora! O sei con noi, e quindi all'interno dei dettami della legge, oppure sei contro di noi, ed allora sarai dichiarato fuorilegge! Non c'è una posizione intermedia!»

Alla fine, quasi tutti i nobili dell'Ulfland Meridionale cedettero alla pressione degli inviati, se non altro perché spinti dall'odio nei confronti di Faude Carfilhiot. Si rivestirono delle antiche armature, radunarono le truppe ed uscirono dalle vecchie fortezze con le bandiere sventolanti per riunirsi in un campo vicino al Castello di Cleadstone.

Nella sua stanza di lavoro, Faude Carfilhiot sedeva assorto nella contemplazione delle figure che si muovevano sulla mappa: cosa poteva significare un simile conclave? Certo nulla di vantaggioso per lui, quindi convocò immediatamente i suoi capitani e li inviò nella vallata a mobilitare l'esercito.

Due ore prima dell'alba, il vento cadde ed il mare si fece piatto. Dal momento che Ys non era lontana, le vele furono raccolte ed i rematori si misero all'opera. La Punta di Istaia ed il Tempio di Atlante si delineavano contro il cielo scuro e le navi scivolarono sull'acqua color peltro, passando vicino alla rampa di gradini che dal tempio scendeva fino al mare e svoltando là dove la spiaggia piegava da nord fino a formare l'estuario dell'Evander. I vascelli si arrestarono sulla sabbia per far sbarcare le truppe, poi le navi da carico della flotta si accostarono ai moli di Ys per scaricare.

Dai giardini a terrazze, i fattori di Ys osservavano le operazioni di sbarco con un languido interesse, mentre la gente della città continuava ad occuparsi delle proprie faccende come se le incursioni dal mare fossero una cosa di tutti i giorni.

Appoggiata alla balaustra del suo palazzo, Melanchte notò l'arrivo delle navi, poi si volse e scivolò nell'interno semioscuro del suo palazzo.

Sir Glide di Fairsted, insieme ad un solo compagno, montò in sella e si avviò rapidamente su per la valle, attraverso campi e frutteti, mentre le montagne si facevano sempre più erte su entrambi i lati della strada. I due uomini passarono attraverso una dozzina di villaggi e paesi, senza però che il loro passaggio destasse la minima curiosità fra gli abitanti.

Le due file di montagne presero a convergere sulla valle, che infine terminò sotto la piatta vetta conosciuta come il Tac Tor, sul lato della quale si ergeva Tintzin Fyral. Uno strano fetore presente nell'aria si fece sempre più forte, e ben presto i due cavalieri ne scoprirono la fonte: sei pali alti quindici metri che sostenevano sei corpi impalati.

Nel passare sotto i pali, la strada attraversava un prato, sul quale si poteva scorgere un'altra prova dell'evidente severità che Carfilhiot dimostrava nel trattare con i propri nemici: un cavalletto alto sei metri dal quale pendevano quattro uomini ai cui piedi erano assicurati pesanti massi. Accanto a ciascuno c'era un metro suddiviso in centimetri.

Il cammino era a questo punto sbarrato da un casotto di guardia, ed un paio di soldati con indosso l'uniforme nera e porpora di Tintzin Fyral ne uscirono, armati di alabarda e seguiti da un capitano che interpellò Sir Glide.

«Signore, perché ti avvicini a Tintzin Fyral?»

«Siamo una delegazione al servizio di Re Aillas» rispose Sir Glide. «Desideriamo conferire con Sir Faude Carfilhiot e richiediamo di godere della sua protezione prima, durante e dopo questo colloquio, in modo da poterci

esprimere con la massima libertà.»

«Signori» replicò il capitano, con un saluto abbastanza noncurante, «trasmetterò immediatamente il vostro messaggio.»

Montato a cavallo, si avviò per uno stretto sentiero tagliato in modo da attraversare l'altura, mentre i due soldati continuavano a sbarrare la strada con le alabarde.

«È molto tempo che sei al servizio di Sir Faude Carfilhiot?» domandò Sir Glide ad una delle guardie.

«Da un anno soltanto, signore.»

«Sei ulflandese di nascita?»

«Vengo dall'Ulfland Settentrionale, signore.»

«Qual è il motivo di questo esercizio?» volle ancora sapere Sir Glide, indicando il cavalletto.

«Sir Faude» replicò la guardia, con un'indifferente scrollata di spalle, «è perseguitato dai nobiluomini della regione, che non si vogliono sottomettere al suo dominio. Noi ci aggiriamo per il territorio, guardinghi come lupi, ed ogni volta che uno di loro va in giro per cacciare o ispezionare le sue terre, lo prendiamo sotto la nostra custodia. Sir Faude se ne serve poi come esempio per intimidire e spaventare gli altri.»

«Le sue punizioni sono ingegnose.»

«Non fa grande differenza.» La guardia scrollò ancora le spalle. «È sempre la morte, in un modo o nell'altro, e le semplici impiccagioni, o anche l'impalamento, alla fine diventano noiosi per tutti gli interessati.»

«Perché questi uomini vengono misurati?»

«Sono grandi nemici. Quelli che vedi là sono Sir Jehan di Femus, i suoi figli Waldrop ed Hambol e suo cugino, Sir Basii. Sono stati catturati, e Sir Faude li ha condannati a servire da esempio punitivo, ma si è anche mostrato misericordioso. Ha detto: "Che vengano installati dei metri; poi, quando questi furfanti si saranno allungati fino a raddoppiare la loro altezza, lasciateli liberi e permettete loro di correre a rintanarsi nei canili di Castello Femus".»

«E come procedono le cose?»

«Sono deboli e sofferenti» replicò la guardia, scuotendo il capo, «e si devono ancora allungare di almeno sessanta centimetri.»

Sir Glide si guardò alle spalle in direzione della valle e poi davanti, verso i fianchi della montagna.

«Non sembrerebbe molto difficile risalire la valle con una trentina di uomini e salvare i prigionieri.»

Sogghignando, la guardia mostrò due file di denti spezzati.

«Così sembrerebbe, ma non scordare mai che Sir Faude è un maestro, quando si tratta di trucchi astuti: nessuno può invadere la sua valle e fuggirne poi illeso.»

Sir Glide osservò ancora i fianchi delle montagne, che si ergevano ripidi dal fondo della valle: senza dubbio, dovevano essere pieni di gallerie, piattaforme nascoste e trabocchetti.

«Ho l'impressione che i nemici di Sir Faude aumentino di numero più rapidamente di quanto gli riesca di ucciderli» commentò.

«Così può essere» replicò la guardia, «ma Mithra ci salva!»

Dal suo punto di vista, la conversazione si era ormai esaurita, e forse era già stato fin troppo loquace.

Sir Glide raggiunse il suo compagno, un uomo alto avvolto in un manto nero e con un ampio cappello scuro abbassato sulla fronte ad ombreggiare un volto magro dal naso lungo. Quella persona, per quanto armata solo di spada e priva di armatura, aveva tuttavia il portamento di un nobiluomo, e Sir Glide la trattava come un suo pari.

Il capitano tornò dal castello e si rivolse a Sir Glide.

«Signore, ho fedelmente riferito il tuo messaggio a Sir Faude Carfilhiot. Il Duca ti concede di entrare a Tintzin Fyral e garantisce la tua sicurezza. Seguimi, se non ti spiace: ti riceverà subito.»

Così detto, fece caracollare il cavallo e ripartì al galoppo, seguito dalla deputazione ad un'andatura più moderata. I due uomini cavalcarono su per l'altura, per una serie di curve, ed ad ogni livello scoprirono nuovi strumenti di difesa: bastioni, trappole, mucchi di pietre da far precipitare, travi da far ruotare per gettare i nemici nel vuoto, buche nascoste e simili cose.

La strada si ripiegò più volte su se stessa, poi si allargò, ed i due uomini smontarono ed affidarono i cavalli ai garzoni di stalla. Il capitano li condusse quindi nel salone, al piano inferiore, di Tintzin Fyral, dove Carfilhiot era in attesa.

«Signori, siete dignitari del Troicinet?»

«Esatto» assentì Sir Glide. «Io sono Sir Glide di Fairsted e porto con me credenziali datemi da Re Aillas del Troicinet, che ora ti mostrerò.»

Porse a Carfilhiot una pergamena, e questi vi diede un'occhiata; poi la passò ad un ciambellano piccolo e grasso, ordinando:

«Leggi.»

Ed il ciambellano prese a leggere, con voce acuta:

"A Sir Faude Carfilhiot
di Tintzin Fyral:

In base alla legge dell''Ulfland Meridionale, per mio diritto e per forza, sono divenuto sovrano dell'Ulfland Meridionale, e richiedo pertanto da te la fedeltà dovuta al sovrano. Ti presento Sir Glide di Fairsted ed un'altra persona, entrambi fidati consiglieri. Sir Glide ti spiegherà più in dettaglio cosa io esiga da te e parlerà comunque in mia vece. Gli si può affidare qualsiasi messaggio, anche il più confidenziale, che tu possa desiderare di farmi pervenire.

Confido che sarai pronto a rispondere affermativamente alle mie richieste, che Sir Glide ti enuncerà. Qui sotto appongo la mia firma ed il sigillo del regno.

Aillas,
Re dell'Ulfland Meridionale
e del Troicinet."

Il ciambellano restituì la pergamena a Carfilhiot, che la studiò con un pensoso cipiglio, nel tentativo di organizzare i propri pensieri. Alla fine, parlò con voce grave.

«Sono naturalmente interessato ad apprendere il punto di vista di Re Aillas. Occupiamoci di questa faccenda nel mio piccolo salotto.»

Condusse Sir Glide ed il suo compagno su per una bassa rampa di scalini ed oltre una specie di voliera alta nove metri e con un diametro di tre circa, equipaggiata di trespoli, nidi, mangiatoie ed altalene.

Gli abitanti umani di quella voliera costituivano l'esempio più pungente della fantasia di Carfilhiot, il quale aveva amputato gli arti di parecchi prigionieri, tanto uomini che donne, e li aveva sostituiti con artigli ed uncini di ferro, con i quali essi si attaccavano ai trespoli. Ciascun prigioniero era adorno di un differente tipo di piumaggio, e tutti fischiavano, cinguettavano e cantavano come uccelli. A capo del gruppo, splendido in un rivestimento di penne di un verde brillante, sedeva il folle Re Deuel. In quel momento, però, se ne stava appollaiato sul suo trespolo con un'espressione afflitta, e, alla vista di Carfilhiot, si fece attento e saltellò vivacemente sul trespolo.

«Un momento, se non ti dispiace! Ho una seria lamentela da fare!»

«Ebbene, che altro c'è, ora?» domandò Carfilhiot, arrestandosi. «Ultimamente ti sei fatto un po' petulante.»

«E perché non dovrei? Oggi mi erano stati promessi i vermi, ed invece mi hanno servito soltanto orzo!»

«Pazienza» replicò Carfilhiot. «Avrai i tuoi vermi domani.»

Il folle Re Deuel borbottò stizzoso, poi saltò su un altro trespolo e vi si appollaiò con fare seccato.

Carfilhiot condusse i suoi ospiti in un'altra stanza ricoperta da pannelli di legno chiaro, con un tappeto verde sul pavimento e le finestre che si affacciavano sulla valle.

«Sedete, se volete. Avete già pranzato?»

Sir Glide sedette, mentre il suo compagno rimase in piedi, sul fondo della stanza.

«Abbiamo già pranzato» replicò Sir Glide. «Se non ti spiace, ci vorremmo occupare subito della nostra missione.»

«Prego.» Carfilhiot si appoggiò contro lo schienale della poltrona e distese le lunghe gambe.

«Il mio messaggio è semplice: il nuovo re dell'Ulfland Meridionale è sbarcato ad Ys con tutte le sue forze. Re Aillas intende governare con mano energica, e richiede che tutti gli obbediscano.»

«Non so nulla di tutto questo!» Carfilhiot ebbe una risata metallica. «Secondo le mie migliori informazioni, Quilcy non ha lasciato eredi e la dinastia è terminata. Da che fonte trae Aillas i propri diritti di sovrano?»

«Gli spetta il titolo di re dell'Ulfland Meridionale per discendenza collaterale e secondo le leggi di questo stato. Sta già risalendo la valle, e ti chiede di andargli incontro e di accantonare qualsiasi pensiero di resistere al suo governo in virtù della possanza di questo tuo castello di Tintzin Fyral, perché in questo caso lo espugnerà.»

«Altri ci hanno già provato» sorrise Carfilhiot. «Gli assalitori se ne sono andati e Tintzin Fyral rimane. In ogni caso, il Re del Lyonesse non permetterà la presenza qui dei troicinesi.»

«Non ha scelta. Abbiamo già inviato un distaccamento ad impadronirsi di Kaul Bocach, in modo da impedire il passaggio a Casmir.»

Carfilhiot sedette immerso in profonda meditazione, poi agitò le dita con un fare sprezzante.

«Mi devo muovere con riflessione, dato che la situazione è ancora incerta.»

«Scusami, ma ti devo contraddire. Aillas governa l'Ulfland meridionale,

i baroni hanno accettato con gratitudine la sua sovranità ed hanno radunato le truppe al Castello di Cleadstone, nel caso sia necessario il loro aiuto contro Tintzin Fyral.»

Stupito e punto dalla notizia, Carfilhiot balzò in piedi: era questo il messaggio della mappa magica?

«Li avete già incitati contro di me, ma invano! Il complotto fallirà! Io ho amici potenti!»

Allora il compagno di Sir Glide parlò per la prima volta.

«Hai un solo amico, il tuo amante Tamurello, e lui non ti aiuterà.»

«Chi sei tu?» esclamò Carfilhiot, ruotando su se stesso. «Vieni avanti! Ti ho già visto da qualche parte!»

«Mi conosci bene, dal momento che mi hai fatto gravi torti. Sono Shimrod.»

«Shimrod!» ripeté Carfilhiot, fissandolo.

«Tu tieni prigionieri due bambini, Glyneth e Dhrun, che mi sono cari: li affiderai nuovamente alla mia custodia, adesso. Hai saccheggiato la mia dimora, Trilda, ed hai preso i miei beni: restituiscimeli.»

Carfilhiot arricciò le labbra in un sogghigno spettrale.

«E cosa mi offri in cambio?»

«Ho giurato» replicò Shimrod, con voce bassa e piatta, «che i villani che avevano derubato Trilda sarebbero morti dopo aver sofferto in parte il tormento inflitto al mio amico Grofinet. Ho preso l'assassino Rughalt grazie alle sue ginocchia dolenti, e l'ho fatto morire fra grandi sofferenze, ma non prima che nominasse te come suo complice. Restituiscimi ora i miei beni ed i due bambini, e, sia pure con riluttanza, scioglierò il giuramento: non morirai per mia mano né per le sofferenze inflitte da me. Non ho altro da offrirti, ma è già molto.»

Carfilhiot, con le sopracciglia alzate e le palpebre semichiuse, riuscì ad assumere un'espressione di austero disgusto, poi parlò con estrema pazienza, come se stesse spiegando un'evidente verità ad un deficiente.

«Tu non sei nulla per me. Ho preso le tue cose perché le volevo, e, se si presentasse l'occasione, lo rifarei. Guardati da me, Shimrod!»

«Signore» intervenne Sir Glide. «Ti cito ancora una volta gli ordini del tuo legittimo signore, Re Aillas. Ti ordina di uscire dal tuo palazzo e di sottometterti alla sua giustizia. Non è un uomo duro, e preferisce evitare spargimenti di sangue.»

«Ah ah! Ecco da che parte soffia il vento! E cosa mi offre in cambio di questo misericordioso servizio?»

«I benefici sono estremamente reali. Il nobile Shimrod ha presentato la sua richiesta, e, se tu la soddisferai, acconsente a non prendere la tua vita. Accetta le sue proposte! Per sillogismo, ciò che ti offriamo è la vita stessa: il più prezioso e concreto vantaggio che sia mai possibile offrire.»

Carfilhiot si lasciò ricadere sulla sua poltrona, e, dopo qualche istante, ridacchiò.

«Sir Glide, hai un'abile lingua. Una persona meno tollerante di me ti potrebbe considerare un insolente, e perfino io sono perplesso. Vieni qui senza altra protezione se non un salvacondotto legato alla mia semplice discrezione e poi cerchi di estorcermi ampie concessioni per mezzo di insulti e minacce che sono molto fastidiosi a sentirsi. Nella mia voliera, impareresti presto ad intonare canzoni più piacevoli.»

«Signore, il mio intento non è quello di esasperare ma di persuadere: avevo sperato di poter fare appello alla tua ragione piuttosto che alle tue emozioni.»

«Signore» esclamò Carfilhiot, balzando nuovamente in piedi, «sto perdendo la pazienza di fronte alla tua lingua sciolta!»

«Molto bene, allora non aggiungerò altro. Che specifica risposta devo riferire a Re Aillas?»

«Gli puoi dire che Faude Carfilhiot, Duca di Vale Evander, reagisce negativamente alle sue proposte e che, nella sua imminente guerra con Re Casmir, mi ritengo neutrale.»

«Gli riferirò queste esatte parole.»

«E le mie richieste?» domandò Shimrod.

Negli occhi di Carfilhiot parve brillare una luce gialla.

«Come Sir Glide, tu non mi offri nulla e ti aspetti tutto in cambio: non ti posso accontentare.»

Sir Glide eseguì il minimo inchino richiesto dal protocollo cavalleresco.

«Ti ringrazio almeno per la tua attenzione.»

«Se speravi di destare la mia più profonda antipatia, ci sei riuscito» replicò Carfilhiot, «ma, a parte questo, l'incontro è andato sprecato. Da questa parte, se non vi spiace.»

Fece passare i due uomini vicino alla voliera, dove il folle Re Deuel avanzò saltellando con un'altra pressante lamentela, e poi li guidò nel salone principale, dove convocò il ciambellano.

«Accompagna questi gentiluomini ai loro cavalli» ordinò, e si volse a fronteggiare i due. «Vi dico addio: la parola che ho dato vi proteggerà fino all'uscita dalla valle, ma se doveste ritornare vi considererò intrusi nemi-

ci.»

«Vorrei scambiare un'ultima parola con te» disse Shimrod.

«Come vuoi.»

«Usciamo: quel che ho da dire suona triste e soffocato nella tua sala.»

Carfilhiot accompagnò Shimrod sulla terrazza, dove si trovarono nella piena luce del pomeriggio.

«Parla, dunque.»

«Io sono un mago dell'undicesimo livello, e, quando hai saccheggiato Trilda, mi hai distolto dai miei studi, che però adesso riprenderanno. Come ti proteggerai contro di me?»

«Oseresti misurarti con Tamurello?»

«Lui non ti aiuterà contro di me, perché ha paura di Murgen.»

«Io mi sento sicuro.»

«Sbagli. A Trilda, hai commesso un'azione provocatoria, per cui ora ho diritto alla vendetta: è la legge.»

«In questo caso non vale.» Gli angoli della bocca di Carfilhiot si abbassarono.

«No? Chi ha protetto Rughalt mentre il suo corpo bruciava? Chi proteggerà te? Tamurello? Chiediglielo: lui ti rassicurerà, ma sarà facile individuare la falsità delle sue parole. Per l'ultima volta: ridammi le mie cose ed i due bambini.»

«Non mi sottometto agli ordini di nessun uomo.»

Shimrod gli volse le spalle, attraversò la terrazza e montò in sella; i due emissari discesero la stradina zigzagante ed oltrepassarono il cavalletto con i quattro uomini appesi ad esso, dirigendosi alla volta di Ys.

Una banda di quindici mendicanti stava percorrendo verso sud il Passaggio Ulflandese. Alcuni camminavano ingobbiti, altri saltellavano sulle gambe storpie, mentre altri ancora coprivano piaghe purulente con fasciature macchiate. Avvicinandosi a Kaul Bocach, i mendicanti notarono i soldati di guardia e presero ad avanzare alla massima velocità loro possibile, gemendo pietosamente e chiedendo elemosine. I soldati si trassero indietro, disgustati, ed il gruppetto passò oltre.

Una volta lasciatosi alle spalle il forte, i mendicanti guarirono come per magia, si raddrizzarono, tolsero le bende e non zoppicarono più; giunti in una foresta ad un chilometro e mezzo circa da Kaul Bocach, trassero fuori asce nascoste sotto gli abiti, tagliarono alcuni pali e fabbricarono quattro lunghe scale.

Il pomeriggio passò, ed al tramonto un altro gruppo si avvicinò a Kaul Bocach, questa volta una compagnia di attori girovaghi che si accamparono dinnanzi alla fortezza, aprirono un orcio di vino, misero la carne a cucinare allo spiedo ed infine cominciarono a far musica mentre sei avvenenti fanciulle prendevano a danzare alla luce del fuoco.

I soldati del forte andarono ad osservare lo spettacolo e gridarono una serie di complimenti alle fanciulle, e nel frattempo il primo gruppo tornò indietro di soppiatto, alzò le scale e si arrampicò senza essere visto fino ai parapetti del maniero.

Rapidi e silenziosi, i nuovi venuti accoltellarono un paio di sventurate guardie che stavano osservando le danzatrici, quindi scesero nella sala di guardia, dove uccisero parecchi altri soldati che riposavano sui paglericci e balzarono infine addosso a quelli che stavano ammirando lo spettacolo, prendendoli alle spalle. La rappresentazione si arrestò immediatamente e gli attori girovaghi si unirono alla lotta, per cui nel giro di tre minuti le truppe dell'Ulfland Meridionale avevano di nuovo il controllo della fortezza di Kaul Bocach.

Il comandante della guarnigione e quattro superstiti vennero inviati a sud con un messaggio:

CASMIR, RE DI LYONESSE: PRENDI NOTA!

La fortezza di Kaul Bocach è nuovamente nostra, e gli intrusi provenienti dal Lyonesse sono stati uccisi o espulsi.

Né gli inganni né tutto il valore di Lyonesse ci potranno togliere Kaul Bocach. Se entrerai nell'Ulfland Meridionale, sarà a tuo rischio e pericolo!

Desideri forse mettere alla prova i tuoi eserciti contro la nostra possanza ulflandese? Passa dalla parte di Poëlitetz: troverai quella via più facile e sicura.

Mi firmo

Goles di Castello di Cleadstone,
Capitano delle forze ulflandesi
a Kaul Bocach.

La notte era scura e senza luna, ed intorno a Tintzin Fyral le montagne si ergevano come masse nere contro il cielo stellato. Carfilhiot sedeva nella

sua alta torre, intento a riflettere, ed il suo atteggiamento suggeriva una certa impazienza, come se fosse in attesa di un segnale e di un qualche evento che avesse mancato di verificarsi. Alla fine, balzò in piedi ed andò nella sua stanza di lavoro. Ad una parete, era appesa una cornice circolare, con un diametro di meno di trenta centimetri, che circondava una membrana grigia. Carfilhiot pizzicò il centro della membrana ed estrasse un frammento di sostanza che crebbe rapidamente sotto la sua presa, trasformandosi in un naso dapprima volgare e poi di enormi dimensioni, grande, rosso e con narici pelose e dilatate.

Carfilhiot emise un sibilo di esasperazione: quella notte, il sandestin era irrequieto ed in vena di burle. Afferrato il grande naso rosso, lo torse e lo modellò fino ad ottenere un orecchio rozzamente sagomato, che però si agitò e si trasformò in un lungo piede verde. Usando entrambe le mani nella sua lotta con l'oggetto, Carfilhiot modellò di nuovo l'orecchio, ed in esso pronunciò un brusco comando.

«Odi! Ascolta ed odi! Riferisci le mie parole a Tamurello, a Faroli. Tamurello, mi senti? Rispondi, Tamurello!»

L'orecchio si modificò fino a divenire un padiglione auricolare di normale configurazione, e da un lato una protuberanza si contorse e si arricciò formando una bocca, modellata esattamente come quella di Tamurello e che parlò con la voce del mago.

«Faude, sono qui. Sandestin, mostra un volto!»

La membrana si raccolse e si contorse ancora, trasformandosi nella faccia di Tamurello, salvo che per il naso, dove il sandestin, per capriccio o noncuranza, collocò l'orecchio che aveva già creato.

«Gli eventi stanno procedendo rapidamente!» spiegò con serietà Carfilhiot. «Gli eserciti del Troicinet sono sbarcati ad Ys ed il re del Troicinet si è proclamato anche Re dell'Ulfland Meridionale. I baroni non lo hanno ostacolato, ed ora io sono isolato.»

«Interessante» commentò Tamurello, con un verso di riflessione.

«Più che interessante!» gridò Carfilhiot. «Oggi sono venuti da me due emissari, ed il primo mi ha ordinato di sottomettermi al nuovo re. Non ha fatto complimenti e non ha dato garanzie, il che mi sembra un segno sinistro. Naturalmente, ho rifiutato.»

«Poco saggio da parte tua! Avresti dovuto dichiararti un leale vassallo, ma troppo malato per ricevere visitatori o per uscire dal tuo castello, non offrendo in questo modo alcun pretesto né sfida.»

«Non obbedisco agli ordini di nessun uomo» replicò Carfilhiot, con irri-

tazione, e, dal momento che Tamurello non fece alcun commento, aggiunse: «Il secondo emissario era Shimrod.»

«Shimrod!»

«Esatto. È venuto insieme all'altro uomo, aggirandosi nell'ombra come un fantasma e poi avanzando la pretesa che gli restituissi i due bambini e la sua attrezzatura magica. Di nuovo, ho rifiutato.»

«Poco saggio, molto poco saggio! Devi apprendere l'arte dell'aggraziata condiscendenza, quando questa diventa una vantaggiosa alternativa. I bambini sono privi di utilità per te, come anche la roba di Shimrod. Avresti dovuto garantirti la sua neutralità!»

«Bah!» fece Carfilhiot. «Non vale nulla, paragonato a te... e, tra parentesi, ha fatto insinuazioni maligne e sprezzanti sul tuo conto.»

«In che senso?»

«Ha detto che non potevo fare affidamento su di te, che la tua parola non ha valore e che non mi proteggeresti. Gli ho riso in faccia.»

«Già, proprio» commentò Tamurello, con voce distratta. «Tuttavia, che può fare Shimrod contro di te?»

«Mi potrebbe scatenare contro qualche temibile magia.»

«E così violare l'editto? Mai. Non sei forse parte di Desmëi? Non sei in possesso di un'attrezzatura magica? Pertanto, sei da considerare un mago.»

«La magia è bloccata da un enigma! È inutile! Murgen potrebbe non convincersi molto facilmente: dopotutto, l'apparato è stato rubato a Shimrod, e questa potrebbe essere considerata una provocazione da parte di un mago nei confronti di un altro.»

«Rammenta questo, però!» ridacchiò Tamurello. «A quell'epoca, tu non possedevi un'attrezzatura magica, e quindi dovevi essere considerato un laico.»

«L'argomento mi sembra un po' sforzato.»

«È semplice logica, niente di più e niente di meno.»

Carfilhiot era ancora dubbioso.

«Ho rapito i suoi bambini, e questo potrebbe essere considerato un altro atto provocatorio.»

La risposta di Tamurello, anche trasmessa per mezzo delle labbra del sandestin, suonò alquanto secca.

«In quel caso, restituisci a Shimrod i bambini e l'attrezzatura.»

«Adesso» replicò freddamente Carfilhiot, «considero quei bambini preziosi ostaggi a salvaguardia della mia sicurezza. Quanto all'attrezzatura magica, preferisci che la usi in coppia con te, oppure che Shimrod se ne

serva per sostenere Murgen? Rammenta, l'idea in origine è stata tua.»

«È il dilemma ridotto ai suoi termini più nudi» ammise Tamurello con un sospiro. «E su questa base, se non altro, ti devo sostenere. Tuttavia, in nessuna circostanza dovrai fare del male a quei bambini, dal momento che in quel caso la concatenazione degli eventi finirebbe per costringermi ad affrontare la furia di Murgen.»

«Sospetto» commentò Carfilhiot, con la consueta noncuranza, «che tu stia esagerando la loro importanza.»

«Nondimeno, devi obbedire!»

«Oh» fece Carfilhiot, scrollando le spalle, «asseconderò i tuoi capricci, d'accordo.»

Il sandestin riprodusse alla perfezione la tremula risata di Tamurello.

«Chiamali pure come preferisci.»

CAPITOLO TRENTUNESIMO

Con il sorgere del sole, l'esercito ulflandese, tuttora composto da un mosaico di piccole compagnie piene di sospetti reciproci, tolse il campo e si dispose in schieramento nel prato antistante il Castello di Cleadstone: in tutto, duemila cavalieri e soldati. Essi erano stati modellati fino a formare un esercito coerente da Sir Fentaral di Graycastle che, fra tutti i baroni, era il più rispettato. Poi l'esercito si mise in marcia attraverso la brughiera.

Sul finire del giorno successivo, le truppe si erano ormai attestate sull'altura che dominava Tintzin Fyral, da cui gli Ska avevano già in precedenza tentato di assalire la roccaforte.

Nel frattempo, l'esercito del Troicinet aveva risalito la valle, incontrando solo sguardi incuriositi da parte degli abitanti: la vallata sembrava quasi irreale nella sua immobilità.

Nel tardo pomeriggio, l'esercito raggiunse il villaggio di Sarquin, che giaceva in vista di Tintzin Fyral, e, su sollecitazione di Aillas, gli anziani del paese vennero a colloquio da lui, che si presentò e spiegò le proprie intenzioni.

«Desidero innanzitutto chiarire un fatto. Parlate pure con sincerità: dire la verità non vi arrecherà danno. Siete ostili a Carfilhiot, oppure neutrali, o addirittura lo sostenete?»

Gli anziani mormorarono fra loro e lanciarono occhiate da sopra la spalla in direzione di Tintzin Fyral, poi uno disse:

«Carfilhiot è uno stregone, ed è meglio che non prendiamo posizione in

questa faccenda. Tu puoi al massimo decapitarci se incontriamo il tuo disappunto, ma lui può fare di peggio, quando te ne sarai andato.»

«Voi trascurate il motivo della nostra presenza» rise Aillas. «Quando lasceremo questo luogo, Carfilhiot sarà morto.»

«Sì, sì. Altri hanno detto la stessa cosa, ma loro se ne sono andati e Carfilhiot rimane. Perfino gli Ska non sono riusciti neppure ad impensierirlo.»

«Rammento bene quell'occasione» replicò Aillas. «Gli Ska si sono ritirati perché un esercito si stava avvicinando.»

«È vero. Carfilhiot aveva mobilitato un esercito contro di loro, quello dell'intera vallata. Noi preferiamo Carfilhiot, che è un male noto, anche se irrazionale, agli Ska, che sono più sbrigativi nei loro metodi.»

«Questa volta non ci sarà nessun esercito che verrà in soccorso di Carfilhiot: non gli verrà aiuto né dal nord, né dal sud né dall'est né dall'ovest.»

Gli anziani mormorarono ancora fra loro, poi chiesero:

«Supponiamo che Carfilhiot cada. Che accadrà poi?»

«Conoscerete un governo giusto e pacifico, ve lo posso assicurare.»

«È bello sentirlo» commentò l'anziano che aveva parlato, tirandosi la barba; poi, dopo aver lanciato un'occhiata ai compagni, aggiunse, «Questa è la situazione: noi siamo decisamente fedeli a Carfilhiot, ma tu ci hai terrorizzati fino ad indurci al panico, e pertanto abbiamo dovuto obbedire ai tuoi comandi, nonostante i nostri sentimenti. Questo nel caso che Carfilhiot venga mai a chiedere spiegazioni.»

«Così sia, dunque. Ebbene, cosa mi potete dire delle forze di cui Carfilhiot può disporre?»

«Di recente, ha aumentato la guarnigione del castello, assumendo ladroni e tagliagole che combatteranno fino alla morte perché non si possono aspettare nulla di meglio da nessun'altra parte. Carfilhiot impedisce loro di molestare la gente della valle, ma accade sovente che qualche ragazza sparisca e non venga più rivista, ed hanno inoltre il permesso di prendere le donne che vivono nella brughiera, senza contare che si dice che pratichino fra loro vizi indescrivibili.»

«Qual è il loro numero attuale?»

«Suppongo fra i tre e i quattrocento uomini.»

«Non è un contingente molto numeroso.»

«Tanto meglio per Carfilhiot. Gli servono soltanto dieci uomini per bloccare il vostro esercito, e gli altri sono tutte bocche in più da sfamare. E state attenti ai suoi trucchi! Si dice che sappia usare la magia a proprio vantaggio, ed è un esperto quando si tratta di tendere imboscate.»

«A sì? Ed in che modo?»

«Guarda laggiù: vedi quelle alture che sporgono nella valle e che distano fra loro poco meno di un tiro di freccia? Sono crivellate di gallerie, e se tu ti trovassi a passare sotto di esse una scarica di frecce si abbatterebbe su di te e perderesti mille uomini in un minuto.»

«Proprio così, se fossi tanto incauto da marciare sotto quelle alture. Che altro ci puoi dire?»

«C'è poco da aggiungere. Se verrete catturati, siederete su un palo fino a che la carne non marcirà e non cadrà a brandelli: è così che Carfilhiot ripaga i suoi nemici.»

«Potete andare, signori, e vi ringrazio per i vostri avvertimenti.»

«Ricorda che ho parlato solo perché ero isterico per il terrore! È questo quel che dirò.»

Aillas fece avanzare il proprio esercito di un altro mezzo chilometro. Le truppe ulflandesi occupavano le alture alle spalle di Tintzin Fyral, e la mancanza di notizie da parte del contingente inviato ad occupare Kaul Bocach sembrava indicare che la missione avesse avuto successo.

Tutte le uscite e le entrate di Tintzin Fyral erano bloccate, ed ora Carfilhiot doveva affidare la propria vita all'inespugnabilità del castello.

Il mattino successivo, un araldo munito di bandiera bianca cavalcò su per la valle, e, arrestatosi dinnanzi al cancello, gridò:

«Chi verrà ad ascoltarmi? Porto un messaggio a Sir Faude Carfilhiot!»

Il capitano delle guardie, che indossava la divisa nera e lavanda, apparve in cima alle mura: un uomo massiccio con i grigi capelli agitati dal vento.

«Chi porta messaggi a Sir Faude?» gridò con voce tonante.

«Gli eserciti del Troicinet e dell'Ulfland Meridionale circondano il castello» annunciò l'araldo, facendosi avanti. «Sono guidati da Aillas, Re del Troicinet e dell'Ulfland Meridionale. Riferirai tu il messaggio che porto, oppure il furfante cui è destinato verrà ad udirlo con i suoi orecchi ed a rispondere con le sue labbra?»

«Riferirò il tuo messaggio.»

«Di' a Faude Carfilhiot che, per ordine del re, il suo dominio su Tintzin Fyral è finito e che lui rimane in possesso della fortezza in qualità di fuorilegge, senza il permesso del re. Digli che i suoi crimini sono conosciuti ed arrecano grande vergogna a lui ed ai suoi seguaci, e che la punizione è imminente. Digli anche che può migliorare il proprio destino arrendendosi in questo preciso istante e che le truppe dell'Ulfland controllano di nuovo

Kaul Bocach ed impediscono alle armate del Lyonesse l'accesso nell'Ulfland, per cui Carfilhiot non si può aspettare soccorsi né da Re Casmir né da alcun altro.»

«Basta!» gridò il capitano con voce ruggente. «Non riesco a rammentare altro!» Si volse, saltò giù dal muro e poco dopo fu visto cavalcare lungo la strada che portava al castello.

Passarono venti minuti, poi il capitano ridiscese la strada, tornò sul muro e chiamò:

«Messer Araldo, ascolta bene! Sir Faude Carfilhiot, Duca di Vale Evander e Principe dell'Ulfland non sa nulla di Aillas, Re del Troicinet, e non ne riconosce l'autorità. Richiede che gli invasori abbandonino il suo dominio che non appartiene loro, dietro minaccia di un'amara guerra e di una terribile sconfitta. Rammenta a Re Aillas che Tintzin Fyral ha conosciuto una dozzina di assedi e non è mai capitolata.»

«Si arrende o non si arrende?»

«Non si arrende.»

«In questo caso, riferisci una cosa ai tuoi compagni ed a tutti coloro che combattono per Carfilhiot. Di' loro che chiunque userà le armi al fianco di Carfilhiot e verserà sangue in sua difesa sarà considerato altrettanto colpevole quanto lui e dividerà la sua sorte.»

Una notte scura e senza luna scese su Vale Evander, e Carfilhiot salì in vetta alla torre più alta e rimase fermo al vento: tre chilometri più in giù lungo la valle un migliaio di fuochi da campo creava un tappeto tremolante, simile ad una scia di stelle rosse. Molto più vicina, una dozzina di altri fuochi orlava il costone settentrionale e suggeriva la presenza di altri ancora, più all'interno, al riparo dal vento.

Carfilhiot si volse, e, con sgomento, scorse tre altri fuochi sulla vetta del Tac Tor: potevano essere stati accesi solo per scoraggiarlo, come in effetti era, ma per la prima volta ebbe paura. Inizialmente si trattò di un logorante inizio di incertezza e dell'interrogativo appena accennato se fosse possibile, per un qualche tragico scherzo del fato, che in quest'occasione Tintzin Fyral finisse per cedere sotto la pressione dell'assedio. Il pensiero di quel che sarebbe accaduto se fosse stato catturato gli provocò un senso viscido di gelo al ventre.

Carfilhiot toccò la rozza pietra dei parapetti per rassicurarsi. Era ben protetto! Come poteva cadere quello splendido castello? Nelle volte sotterranee c'erano scorte di cibo per un anno e forse anche di più, e la sorgente

sotterranea gli garantiva acqua in abbondanza. Un gruppo di mille sterratori, in teoria, lavorando giorno e notte, avrebbe potuto indebolire la base dell'altura e far crollare la cima con il castello, ma in pratica quella era un'idea assurda. E cosa avrebbero potuto sperare di ottenere i suoi nemici, appostandosi sulla vetta del Tac Tor? Da quella parte, il castello era protetto dall'ampiezza stessa del baratro intermedio, equivalente ad un lungo tiro di freccia. Alcuni arcieri appostati lassù avrebbero potuto causare un po' di fastidio fino a che fossero stati alzati gli schermi anti-freccia, dopodiché i loro sforzi sarebbero diventati vani... Tintzin Fyral appariva vulnerabile solo da nord, ma, da quando gli Ska lo avevano attaccato, Carfilhiot aveva aumentato le difese, elaborando un nuovo ed ingegnoso sistema da usare contro chi tentasse di utilizzare un ariete.

Si sforzò di rassicurarsi con questi pensieri: inoltre, ed al di sopra di ogni altra considerazione, Tamurello gli aveva promesso il proprio sostegno, e, se le provviste si fossero esaurite, avrebbe potuto rigenerarle per magia. In effetti, Tintzin Fyral poteva ergersi sicura per sempre!

Si guardò ancora una volta intorno, nella notte, poi discese nella sua stanza da lavoro, ma Tamurello, perché assente o per noncuranza o calcolo, non gli volle parlare.

Il mattino successivo, osservò l'esercito del Troicinet avanzare fin quasi alla base dell'altura, evitando l'imboscata mercé il trucco di marciare in fila per uno, dietro la protezione degli scudi. I soldati abbatterono i pali, liberarono gli uomini di Castello Femus dai pesi che li torturavano e si accamparono sul prato mentre un convoglio di provviste si spostava su per la valle e lungo il costone, in una serie di preparativi calmi e meticolosi che destarono in Carfilhiot un nuovo senso di apprensione, sebbene la logica gli suggerisse il contrario. Una strana attività ferveva sulla cima del Tac Tor, e Carfilhiot scorse gli scheletri di tre enormi catapulte prendere forma: aveva ritenuto la vetta del Tac Tor un punto privo di pericoli a causa dell'inclinazione dei pendii, ma quei dannati troicinesi avevano trovato l'unica pista e con un'industriosità da formiche, pezzo per pezzo, avevano trasportato in vetta le tre grandi catapulte che ora si stagliavano contro il cielo. Certo, il raggio di tiro era troppo corto, ed i massi scagliati sarebbero semplicemente rimbalzati contro le mura del castello per andare a minacciare il sottostante accampamento nemico! Con questo ragionamento, si rassicurò. Sul costone settentrionale, altre sei macchine da guerra erano in fase di costruzione, e Carfilhiot fu preso da rinnovato timore nel notare l'efficienza degli ingegneri troicinesi: erano macchine massicce e disegnate con estrema

precisione, e prima o poi le avrebbero dovute accostare all'orlo del dirupo, proprio come avevano fatto gli Ska... A mano a mano che il giorno trascorreva, Carfilhiot cominciò ad essere assalito da dubbi, che ebbero l'effetto di accentuare la sua ira: le macchine da guerra erano state installate in modo che fossero a distanza di sicurezza dal bordo della sua piattaforma abbassabile. Come avevano fatto i nemici a venire a conoscenza di quel pericolo? Dagli Ska? Rovesci da tutte le direzioni! Ci fu un tonfo ed un urto, e qualcosa colpì il fianco della torre.

Carfilhiot si volse di scatto, sgomento: sulla vetta del Tac Tor, vide il braccio di una delle grandi catapulte scattare in avanti ed arrestarsi, mentre un masso saliva alto nell'aria, descriveva un lento arco, e cominciava la discesa verso il castello. Carfilhiot si riparò la testa con le braccia e si accucciò, ma il missile mancò la torre di un metro e mezzo e passò sibilando per andare a cadere vicino al ponte levatoio. Il fatto che il colpo fosse andato a vuoto non diede alcun piacere a Carfilhiot, perché era evidente che i primi tiri servivano ai nemici per aggiustare la mira.

Corse giù per le scale ed ordinò che una squadra di arcieri salisse sul tetto: i soldati si avvicinarono ai bastioni, puntarono gli archi contro i merli e li tennero fermi con il piede, tirando la corda con tutta la loro forza per poi lasciarla andare. Le frecce descrissero un alto arco sull'abisso, poi scesero ed andarono a colpire i pendii del Tac Tor: tutta fatica sprecata.

Carfilhiot gridò un'imprecazione ed agitò la mano in un gesto di sfida; le altre due catapulte scattarono contemporaneamente e due massi volarono in alto, completarono il loro arco ed infine caddero sul tetto. Il primo uccise due arcieri e fracassò il tetto, il secondo mancò Carfilhiot di circa tre metri, cadde nel buco fatto dal primo, nel tetto, ed arrivò fin nel salotto privato del Duca. Gli arcieri superstiti si affrettarono a scendere le scale, seguiti da Carfilhiot.

I massi si abbatterono sulla torre per un'ora intera, distruggendo i bastioni, fracassando il tetto e rompendo le tegole, che per metà volarono in aria e per *metà* caddero sul piano sottostante.

Gli ingegneri modificarono quindi la mira delle macchine e cominciarono a demolire le mura della torre: ben presto fu chiaro che, nell'arco di qualche giorno, le sole macchine piazzate sul Tac Tor sarebbero state capaci di abbattere fino alle fondamenta la torre di Tintzin Fyral.

Carfilhiot si precipitò verso la cornice nella sua stanza da lavoro e questa volta riuscì a contattare Tamurello.

«L'esercito nemico mi sta attaccando dalle alture con armi enormi: aiu-

tami o sono condannato!»

«Molto bene» replicò Tamurello con voce spenta. «Farò quel che va fatto.»

Sul Tac Tor, Aillas era fermo dove già aveva sostato in precedenza, durante quello che era stato un periodo completamente diverso della sua vita; osservò i missili che venivano lanciati sull'abisso per distruggere Tintzin Fyral, poi si rivolse a Shimrod.

«La guerra è finita: non ha un posto dove andare, e noi possiamo smantellare il castello pietra su pietra. È giunto il momento di parlamentare.»

«Somministriamogli un'altra ora di questo trattamento. Percepisco il suo stato d'animo: è furente ma non ancora disperato.»

Una lucina crepuscolare si spostò nel cielo ed andò ad atterrare sulla cima del Tac Tor, esplodendo con un minuscolo suono: Tamurello, di una testa più alto degli uomini comuni, si erse di fronte a loro. Indossava un abito di lucenti scaglie nere ed un elmo d'argento a forma di testa di pesce. Sotto le nere sopracciglia, ardevano i suoi occhi rotondi, con un cerchio di bianco intorno alle iridi scure. Il mago era in piedi su una sfera di forza tremolante che si dissolse gradatamente depositandolo al suolo; il suo sguardo si spostò da Aillas a Shimrod, poi tornò a posarsi su Aillas.

«Quando ci siamo incontrati a Faroli, non mi sono reso conto del tuo alto lignaggio.»

«A quel tempo, non lo possedeva ancora.»

«Ed ora allarghi la tua presa sull'Ulfland Meridionale!»

«La terra mi appartiene per diritto di discendenza ed ora anche per diritto di conquista. Entrambi sono validi titoli.»

«Nella pacifica Vale Evander» replicò Tamurello, con un gesto, «Faude Carfilhiot governa per volere popolare. Conquista ogni altro luogo, ma arresta qui la tua mano: Carfilhiot è un mio amico e mio alleato. Richiama i tuoi eserciti, altrimenti dovrò usare la mia magia contro di te.»

«Desisti» intervenne Shimrod, «prima di venirti a trovare in una situazione imbarazzante. Mi basta pronunciare una sola parola per convocare qui Murgen. Mi era stato proibito di farlo fino a che tu avessi interferito per primo, ma, visto che così hai fatto, io chiamo Murgen perché intervenga.»

Un lampo di luce azzurra illuminò la vetta della montagna e Murgen si fece innanzi.

«Tamurello, tu violi il mio editto.»

«Proteggo una persona a me cara.»

«In questo caso, non lo puoi fare: hai giocato una malvagia partita, ed io tremo dal desiderio di distruggerti in questo preciso istante.»

Gli occhi di Tamurello parvero ardere di una nera luce mentre avanzava di un passo.

«Osi formulare simili minacce contro di me, Murgen? Sei senile e flaccido e tremi dinnanzi ad immaginari timori, e nel frattempo la mia forza aumenta!»

Murgen parve sorridere.

«Citerò in primo luogo le Lande di Falax, poi il Manto di Carne di Miscus ed infine le Tempeste di Totness. Va' per la tua strada e sii grato per la mia moderazione.»

«Che mi dici di Shimrod? Lui è la tua creatura!»

«Non lo è più, ed in ogni caso, l'offesa è venuta da te ed è nel suo diritto ristabilire l'equilibrio violato. Però, poiché non hai agito apertamente, questa sarà la mia punizione: ritorna a Faroli e non osare avventurarti in nessuna forma al di fuori del suo perimetro per cinque anni, dietro pena di annientamento.»

Con un gesto selvaggio, Tamurello scomparve in un vortice di fumo che subito si trasformò in una lucina diretta ad est alla massima velocità.

«Puoi aiutarci ulteriormente?» chiese Aillas a Murgen. «Preferirei non mettere a repentaglio la vita di uomini onesti e tanto meno quella di mio figlio.»

«I tuoi desideri ti fanno onore, ma io sono vincolato dal mio stesso editto: al pari di Tamurello, non posso interferire a vantaggio di coloro che amo, dal momento che percorro uno stretto sentiero, con una dozzina di occhi che osservano e giudicano la mia condotta.» Posò la mano sul capo di Shimrod. «Ti sei già modificato rispetto a come ti ho concepito.»

«Sono in ugual misura il Dr. Fidelius, ciarlatano, quanto sono Shimrod il mago.»

Sorridendo, Murgen si trasse indietro: la fiamma azzurra in cui era giunto riapparve e lo avviluppò, poi scomparve. Sul terreno, nel punto in cui Murgen si era soffermato, era rimasto un piccolo oggetto, e Shimrod lo raccolse.

«Che cos'è?» domandò Aillas.

«Un rocchetto di filo molto sottile.»

«Che scopo può avere?»

«È molto resistente» replicò Shimrod, provandone la tenuta.

Carfilhiot si trovava nella sua stanza di lavoro, e tremava ogni volta che un masso piombava dal cielo e colpiva la torre. La cornice circolare si modificò e si trasformò nel volto di Tamurello, chiazzato e distorto per l'emozione.

«Faude, sono stato bloccato: non posso più intercedere per te.»

«Ma mi stanno distruggendo il castello! Ancora un po' e faranno a pezzi anche me!»

Il silenzio di Tamurello appesantì l'aria più di qualsiasi parola, e, dopo un momento, Carfilhiot parlò con voce affannata, bassa ed intensa per l'emozione.

«Una perdita tanto grave, e poi anche la mia morte... è una cosa tollerabile per te, che così spesso mi hai dichiarato il tuo amore? Non lo posso credere!»

«Non è tollerabile, ma l'amore non può fondere le montagne. Farò tutto ciò che è ragionevole, ed anche di più, quindi tieniti pronto: ti trasporterò a Faroli.»

«Ed il mio splendido castello?» gridò Carfilhiot con voce supplicante. «Non lo lascerò mai! Li devi mandare via!»

«Puoi fuggire oppure arrenderti» replicò con tristezza Tamurello. «Che cosa preferisci fare?»

«Nessuna delle due cose! Io mi fido di te! In nome del nostro amore, aiutami!»

«Per ottenere migliori condizioni, arrenditi ora.» Il tono di Tamurello si era fatto pratico. «Più li fai soffrire e più duro sarà il tuo fato.»

Il suo volto scomparve dalla membrana grigia, che si staccò dalla cornice e svanì a sua volta, lasciando vuota l'intelaiatura di legno di faggio, che Carfilhiot gettò a terra con un'imprecazione.

Disceso poi al piano sottostante, passeggiò avanti e indietro con le mani serrate dietro la schiena, ed infine si volse ed ordinò al servo:

«Porta subito qui quei due bambini!»

Sulla vetta del Tac Tor, il comandante degli addetti al tiro balzò di scatto davanti alle catapulte.

«Fermi!»

«Cosa succede?» domandò Aillas, avanzando.

«Guarda!» indicò il capitano. «Hanno messo qualcuno su quel che rimane del tetto.»

«Sono in due» aggiunse Shimrod. «Glyneth e Dhrun!»

Guardando al di là del baratro, Aillas scorse per la prima volta suo figlio.

«È un bel ragazzo» commentò Shimrod, che gli stava accanto, «ed è anche forte e coraggioso. Sarai orgoglioso di lui.»

«Ma come fare a salvarli? Sono alla mercé di Carfilhiot: ha annullato le nostre catapulte, e Tintzin Fyral è di nuovo invulnerabile!»

Glyneth e Dhrun impolverati, stupiti, infelici e spaventati, furono prelevati dalla stanza in cui erano stati confinati e costretti a salire una scala a chiocciola. A mano a mano che salivano, si accorsero di una serie di impatti ricorrenti che facevano vibrare le mura della torre. Glyneth si arrestò per riposare, ma il servo la spronò con gesti affrettati.

«Presto! Sir Faude ha premura!»

«Cosa sta succedendo?» domandò Glyneth.

«Il castello è sotto attacco, questo è tutto quello che so. Ora venite, non c'è tempo da perdere.»

I due furono sospinti nel salotto e Carfilhiot smise di camminare per osservarli: la sua tranquilla eleganza era svanita, ed appariva in disordine e turbato.

«Da questa parte! Finalmente mi sarete utili!»

Glyneth e Dhrun indietreggiarono dinnanzi a lui, ma Carfilhiot li costrinse a salire la scala che conduceva ai livelli superiori della torre. Più in alto, un masso cadde attraverso il tetto rotto e batté contro la parete opposta.

«Presto! Salite!» Carfilhiot ingiunse, spingendoli su per la scala rotta e traballante, fin fuori, dove si arrestarono nella luce del pomeriggio, nella tremante attesa che cadesse un altro proiettile.

«Guarda su quella montagna laggiù!» esclamò Dhrun.

«Quello è Shimrod!» gridò Glyneth. «È venuto a salvarci! Siamo qui! Venite a prenderci!»

Agitò le braccia, mentre il tetto gemeva ed una trave cedeva, facendo afflosciare la scala.

«Presto!» gridò ancora Glyneth. «Il tetto sta crollando!»

«Di qui» consigliò Dhrun, e condusse la ragazza vicino ai bastioni in pezzi, da dove fissarono con affascinata speranza la rupe dalla parte opposta dell'abisso.

Shimrod si avvicinò all'orlo del baratro: aveva in mano un arco ed una freccia, che affidò ad un arciere, sotto gli sguardi meravigliati di Dhrun e Glyneth.

«Sta tentando di farci un segnale» osservò Glyneth. «Mi chiedo cosa vuole che facciamo.»

«L'arciere è sul punto di scagliare una freccia: ci dicono di fare attenzione.»

«Ma perché tirare una freccia?»

Il filo avvolto intorno alla spoletta di Murgen, tanto sottile da poter quasi fluttuare nell'aria, non poteva essere spezzato da mani umane. Shimrod lo srotolò con cura per terra, in volute di tre metri, perché si potesse distendere Liberamente, quindi sollevò arco e freccia, in modo che le due speranzose figure, tanto vicine ed al contempo tanto lontane, potessero indovinare il suo intento, ed assicurò l'estremità del filo alla freccia.

«Puoi far volare una freccia fino alla torre?» chiese poi a Cargus.

«Se dovessi fallire» replicò questi, incoccando la freccia, «recuperate la corda e fate provare ad un uomo migliore di me.»

Trasse indietro la corda e sollevò l'arco in maniera che la freccia seguisse la traiettoria più breve possibile, poi scoccò il proiettile.

La freccia volò in alto nel cielo, poi scese sul tetto di Tintzin Fyral, portandosi dietro il filo, che Glyneth e Dhrun si affrettarono ad afferrare. Ad un segnale di Shimrod, lo assicurarono ad un merlo ancora intatto sul lato opposto del tetto, e subito il filo s'ispessì e si trasformò in un cavo di fibre intrecciate del diametro di quattro centimetri. Sul Tac Tor, una squadra di uomini afferrò l'altra estremità e tirò fino a tendere perfettamente il cavo.

Nel salotto, tre piani più in basso, Carfilhiot se ne stava seduto, incupito ma soddisfatto per aver bloccato in maniera tanto efficace il bombardamento. Che sarebbe accaduto ora? Tutto era in fase di cambiamento, e le condizioni attuali dovevano modificarsi. Avrebbe esercitato la sua astuzia più raffinata, il suo maggior talento per l'agile improvvisazione, in modo da poter salvare per sé il meglio ed il massimo che si potevano ricavare da quella terribile situazione. Però, nonostante tutto, una tetra convinzione cominciò a penetrargli nella mente come una cupa ombra: aveva ben poco spazio di manovra, e la sua migliore speranza, Tamurello, gli era venuta meno. Anche se avesse tenuto Glyneth e Dhrun sul tetto a tempo indefinito, non avrebbe comunque potuto sopportare per sempre quell'assedio. Emise un petulante verso di sgomento: era giunto il momento dei compromessi, dell'amabilità, delle astute trattative. Che termini gli avrebbero offerto i suoi nemici? Gli avrebbero lasciato il controllo della valle, se avesse restituito i prigionieri e la roba di Shimrod? Probabilmente no. Ed il castel-

lo? Di nuovo, le probabilità erano negative... In alto regnava il silenzio. Cosa stava accadendo sulla vetta del Tac Tor? Con l'occhio della mente, Carfilhiot immaginò i suoi nemici fermi sull'orlo dell'altura, intenti a lanciare nel vento inefficaci imprecazioni. Si affacciò alla finestra e guardò verso l'alto, emettendo subito un grido di stupore, dal momento che sul Tac Tor si vedevano alcuni uomini già pronti a lasciarsi scivolare lungo la corda. Corse alle scale e gridò al suo capitano:

«Robnet! Una squadra sul tetto, presto!»

Si affrettò quindi di sopra, fra le macerie di quello che era stato il suo alloggio e cominciò a salire con il passo più leggero possibile la scala che conduceva al tetto e che prese a gemere e ad ondeggiare sotto il suo peso. Udendo un'esclamazione di Glyneth, tentò di affrettarsi e sentì la scala cedere; con un balzo in avanti, si aggrappò ad una trave scheggiata e si issò sul tetto: Glyneth, pallida in volto, si ergeva dinnanzi a lui, e lo colpì al capo con tutte le sue forze con un pezzo di legno. Intontito, Carfilhiot cadde all'indietro ma si aggrappò di nuovo, con un braccio, alla trave del tetto e, annaspando selvaggiamente con l'altro braccio, riuscì ad afferrare la caviglia di Glyneth ed a trascinarla verso di sé.

Dhrun si fece avanti, e, levata in aria la mano, esclamò:

«Dassenach! Mia spada Dassenach! Vieni da me!»

Dall'altra parte della Foresta di Tantrevalles, dal cespuglio in cui Carfilhiot l'aveva gettata, giunse la spada Dassenach, fin nel pugno di Dhrun. Questi la levò in alto e la calò sul polso di Carfilhiot, inchiodandolo alla trave. Glyneth si liberò scalciando e si mise al sicuro mentre Carfilhiot, con un grido di dolore, perdeva la presa e finiva per penzolare dal polso inchiodato.

Lungo la corda, un piede infilato in un cappio, scese un uomo tozzo dalle ampie spalle, con un volto scuro ed amaro: lasciatosi cadere sul tetto, andò a dare un'occhiata a Carfilhiot, mentre un altro uomo scivolava giù dal Tac Tor e lo raggiungeva. Insieme, tirarono su Carfilhiot e gli legarono mani e piedi, quindi si volsero verso Glyneth e Dhrun.

«Io sono Yane» disse il più basso dei due, «e questo è Cargus. Siamo amici di tuo padre.»

«Mio padre?» ripeté Dhrun.

«Eccolo là, vicino a Shimrod.»

Altri uomini si lasciarono scivolare uno dopo l'altro lungo la corda: i soldati di Carfilhiot tentarono di scagliare qualche freccia, ma le strombature delle finestre impedivano il tiro e le frecce andarono a vuoto.

Tintzin Fyral era vuoto: tutti i difensori erano morti: a fil di spada, con il fuoco, asfissiati in gallerie sigillate o per mezzo della mannaia del boia. Robnet, il capitano delle guardie, era salito in cima al muro che racchiudeva il terreno di parata e di là, con le gambe divaricate e i capelli agitati dal vento, aveva ruggito una sfida con la sua rauca voce possente.

«Venite! Chi s'incontrerà con me, spada alla mano? Dove sono i vostri coraggiosi campioni, i vostri eroi, i vostri nobili cavalieri? Venite! Incrociate il vostro ferro con il mio!»

Per qualche minuto, i guerrieri troicinesi erano rimasti a guardare, poi Sir Cargus aveva gridato:

«Vieni giù, vecchio! L'ascia del boia ti sta aspettando!»

«Vieni su a prendermi! Vieni a provare il tuo ferro contro il mio!»

Cargus aveva fatto un cenno agli arcieri, e Robnet era morto con sei frecce conficcate nel collo, nel petto ed in un occhio.

La voliera costituì un problema speciale: alcuni dei prigionieri saltellarono, schivarono a si arrampicarono in alto per evitare coloro che venivano a liberarli, mentre il folle Re Deuel tentò un coraggioso volo da una parte all'altra della gabbia, cadde al suolo e si ruppe il collo.

Dalle segrete uscì un contenuto tale da perseguitare per sempre i pensieri di chi le aveva esplorate, ed i torturatori furono trascinati, urlanti, sul terreno di parata. Gli Ulflandesi invocarono a gran voce che venissero usati i pali, ma Re Aillas del Troicinet e dell'Ulfland Meridionale aveva abolito quel tormento, quindi i carnefici furono decapitati.

Carfilhiot fu rinchiuso in una gabbia posta sul terreno di parata, alla base del castello, mentre veniva eretto un grande patibolo, con il braccio della forca a diciotto metri dal suolo. A mezzogiorno di un'aspra giornata piovosa, Carfilhiot fu condotto al patibolo, ed ancora una volta voci colme di odio gridarono:

«Se la cava troppo a buon mercato!»

«Appendetelo in alto!» ordinò Aillas, non prestando ascolto a quelle voci.

Il boia legò le mani di Carfilhiot dietro la schiena, gli infilò il nodo intorno al collo e lo issò per aria dove rimase a scalciare ed a dimenarsi, una grottesca ombra nera sullo sfondo del cielo grigio.

I pali per la tortura furono fatti a pezzi e bruciati, ed il corpo di Carfilhiot venne gettato nel rogo, dove si agitò e si contorse come se stesse morendo una seconda volta. Dalle fiamme si levò un malaticcio vapore verde

che fu sospinto via dal vento, giù per la Vale Evander e fino al mare. Il vapore non si dissipò, ma si rattrappì fino a diventare qualcosa di simile ad una grande perla verde che cadde nell'oceano e venne inghiottita da un rombo.

Shimrod imballò in alcune casse l'attrezzatura che gli era stata rubata ed anche altri oggetti, le sistemò su un carro e si diresse alla volta di Ys con Glyneth seduta al suo fianco, mentre Dhrun ed Aillas cavalcavano a lato del carro. Le casse furono quindi caricate su una nave che le avrebbe trasportate nel Troicinet.

Un'ora prima che salpassero, spinto da un capriccio, Shimrod montò a cavallo e si diresse lungo la spiaggia verso nord, la strada che aveva percorso nei suoi sogni. Avvicinatosi al basso palazzo che sorgeva accanto al mare, trovò Melanchte in piedi sulla terrazza, come se fosse in attesa del suo arrivo.

Giunto a cinque o sei metri di distanza, arrestò la cavalcatura e rimase in sella, fissando la ragazza. Lei non disse nulla, ed anche Shimrod rimase in silenzio, poi rivolse il cavallo e ripercorse lentamente la spiaggia fino ad Ys.

CAPITOLO TRENTADUESIMO

All'inizio della primavera di quello stesso anno, gli inviati di Re Casmir arrivarono a Miraldra e chiesero di essere ricevuti da Re Aillas.

Un araldo annunciò i loro nomi:

«Si compiaccia Vostra Altezza di ricevere Sir Nonus Roman, nipote di Re Casmir, ed il Duca Aldrudin di Twarsbane; il Duca Rubarth di Jong ed il Conte Fanishe di Castello Stranlip!»

Aillas scese dal trono e si fece avanti.

«Signori, vi do il benvenuto a Miraldra.»

«Altezza, sei molto gentile» replicò Sir Nonus Roman. «Porto con me una pergamena segnata con le parole di Sua Maestà il Re Casmir di Lyonesse. Se permetti, te la leggerò.»

«Te ne prego.»

Uno scudiero porse a Sir Nonus Roman un tubo intagliato nell'avorio di una zanna d'elefante, da cui il nobile trasse la pergamena; lo scudiero si fece prontamente avanti e Sir Nonus gli porse il messaggio, rivolgendosi poi ad Aillas.

«Vostra Maestà: ecco le parole di Casmir, Re di Lyonesse.»

E lo scudiero prese a leggere, con voce stentorea:

A Sua Maestà, Re Aillas,
Nel Suo Palazzo Miraldra, Domreis,
Queste Parole:

Confido che questo messaggio ti trovi in buona salute.

Sono giunto a deplorare le condizioni che hanno influito negativamente sulla tradizionale amicizia esistente fra i nostri due regni. La presente situazione di sospetto e di discordia non arreca vantaggio a nessuna delle due parti, e propongo pertanto un'immediata cessazione delle ostilità, con una tregua destinata a durare per almeno un anno, periodo di tempo durante il quale nessuna delle due parti dovrà intraprendere azioni armate o iniziative militari di sorta, senza prima consultarsi con l'altra parte in causa, salvo che nell'eventualità di un attacco dall'esterno.

Dopo un anno, la tregua continuerà ad avere efficacia a meno che una delle due parti notifichi il contrario all'altra. Spero che durante questo periodo di tempo sarà possibile risolvere le nostre divergenze e che le nostre future relazioni si potranno esprimere in termini di concordia e di amore fraterno.

Con i migliori complimenti ed auguri, mi firmo

Casmir
Ad Haidion, in
Città di Lyonesse.

Ritornato a Città di Lyonesse, Sir Nonus Roman consegnò la risposta di Re Aillas:

A Casmir, Re di Lyonesse,
Queste Parole Da Aillas,
Re Di Troicinet, Dascinet Ed
Ulfland Meridionale:

Acconsento alla tua proposta di una tregua, vincolandola però alle seguenti condizioni:

Noi del Troicinet non abbiamo alcun desiderio di sconfiggere,

conquistare o occupare il Regno di Lyonesse, e siamo trattenuti dal farlo non solo dalla superiore potenza delle tue armate ma anche dalla nostra fondamentale mancanza d'interesse ad una simile azione.

Non ci potremmo però sentire al sicuro se Lyonesse si dovesse servire del respiro derivato dalla tregua per creare una forza navale sufficientemente forte da poter sfidare la nostra flotta.

Pertanto, acconsento alla tregua a patto che tu desista da qualsiasi costruzione navale, che verrebbe considerata come preparativo per un'invasione del Troicinet. Tu ti senti sicuro per la forza del tuo esercito e noi per quella della nostra flotta: attualmente nessuno dei due costituisce una minaccia per l'altro, quindi facciamo in modo che questa reciproca sicurezza costituisca la base della tregua.

Aillas

Una volta entrata in vigore la tregua, i sovrani del Troicinet e di Lyonesse si scambiarono visite ufficiali, e Casmir per primo si recò in visita a Miraldra. Quando incontrò Aillas faccia a faccia, sorrise, poi si accigliò ed apparve perplesso.

«Ti ho già visto da qualche parte» osservò. «Non dimentico mai un volto.»

«Non intendo negare la capacità mnemonica di Vostra Maestà» replicò Aillas con una scrollata di spalle. «Come ricorderai, ho visitato Haidion da bambino.»

«Sì, forse è così.»

Durante il resto della visita, Aillas scoprì spesso lo sguardo di Casmir fisso su di sé, curioso e riflessivo.

Mentre attraversavano il Lir per restituire la visita a Lyonesse, Aillas e Dhrun si portarono a prua della nave quando la costa era ancora una scura ed irregolare linea all'orizzonte.

«Non ti ho mai parlato di tua madre» esordì Aillas. «Forse è tempo che tu sappia come sono andate le cose.» Guardò ad ovest, ad est, e poi nuovamente a nord ed indicò con il dito. «Laggiù, a forse quindici o trenta miglia di distanza, non posso esserne certo, il mio cugino assassino mi spinse nell'acqua del golfo. Le correnti mi trascinarono a riva, mentre mi trovavo

sull'orlo stesso della morte. Tornato alla vita, credetti di essere morto davvero e che la mia anima fosse ascesa in paradiso, perché mi trovavo in un giardino dove una splendida fanciulla viveva sola, a causa della crudeltà di suo padre. Il padre era Re Casmir, e la fanciulla era la Principessa Suldrun. C'innamorammo perdutamente e progettammo la fuga, ma fummo traditi ed io venni rinchiuso per ordine del re in una profonda buca: dovette ritenere che fossi morto laggiù. Nel frattempo, tua madre ti diede alla luce e tu fosti portato via in modo da essere al sicuro da Casmir. In preda al dolore ed alla più completa disperazione, tua madre si uccise, e per quest'angoscia inflitta ad una creatura innocente quanto la luce della luna, lo odierò per sempre fin nel profondo dell'anima. Così sono andate le cose.»

«Com'era mia madie?» domandò Dhrun, lo sguardo fisso in lontananza sul mare.

«È difficile descriverla: era una creatura spirituale e non soffriva per la sua solitudine, ed io pensai che fosse la creatura più bella che avessi mai visto...»

Mentre camminava per le sale di Haidion, Aillas era perseguitato dalle immagini del passato, di se stesso e di Suldrun, così vivide da sembrare reali e da dargli la sensazione di poter udire il mormorio delle loro voci ed il fruscio dei loro abiti. E, mentre le immagini passavano, i due innamorati parvero lanciare occhiate ad Aillas, sorridendo enigmatici con occhi lucenti, come se stessero giocando in assoluta innocenza a qualcosa che era solo un gioco pericoloso.

Il pomeriggio del terzo giorno, Aillas e Dhrun uscirono da Haidion attraverso l'aranceto, percorsero l'arcata, valicarono il cadente portone di legno e scesero fra le rocce fino al vecchio giardino.

Camminarono lentamente lungo il sentiero in un silenzio che, come quello dei sogni, era immanente a quel luogo; giunti alle rovine, si fermarono mentre Dhrun si guardava intorno con reverenziale meraviglia. L'aria era profumata d'eliotropio, e Dhrun sentì che non avrebbe mai più potuto percepire quel profumo senza avvertire una profonda emozione.

Mentre il sole tramontava fra le nubi dorate, i due scesero sulla spiaggia ed osservarono il gioco della risacca sui ciottoli. Il crepuscolo era ormai imminente, ed essi ritornarono su per la collina; giunto all'altezza del vecchio cedro, Aillas rallentò il passo e si fermò. Senza che Dhrun lo udisse, sussurrò:

«Suldrun! Sei qui? Suldrun!»

Ascoltò e gli parve di avvertire un mormorio, ma forse era solo il fru-

sciare del vento fra le foglie.

«Suldrun?» chiamò ancora, ad alta voce.

Dhrun, che amava già profondamente suo padre, gli si avvicinò e gli strinse con affetto il braccio.

«Stai parlando con mia madre?»

«Ho parlato, ma lei non mi risponde.»

Dhrun si guardò intorno, poi fissò il mare freddo.

«Andiamocene. Non mi piace questo posto.»

«Non piace neanche a me.»

Aillas e Dhrun lasciarono il giardino: due creature vive e scattanti.

E se qualcosa aveva sussurrato fra le fronde del vecchio cedro, adesso non si udiva più ed il giardino rimase silenzioso per tutta la notte.

La nave del Troicinet era salpata, e Casmir, fermo sulla terrazza anteriore di Haidion, stava osservando le vele che rimpicciolivano in lontananza.

Fratello Umphred gli si avvicinò.

«Sire, avrei una parola da dirti.»

Casmir lo contemplò con avversione. Sollace, sempre più fervente nella sua fede, aveva suggerito la costruzione di una grande cattedrale per l'adorazione delle tre entità che lei chiamava la "Santissima Trinità", e Casmir sospettava che dietro tutto questo ci fosse l'influenza di Fratello Umphred, che lui detestava.

«Che cosa vuoi?»

«La notte scorsa, mi è capitato di vedere Re Aillas mentre veniva al banchetto.»

«E allora?»

«Non trovi nulla di familiare nel suo volto?» Un sorriso malizioso e carico di significato gli tremolò sulle labbra.

«In effetti sì.» Casmir gli scoccò un'occhiata rovente. «E allora?»

«Rammenti il giovane che insistette perché lo sposassi alla Principessa Suldrun?»

La bocca di Casmir si spalancò ed il sovrano rimase immoto, come colpito da un fulmine, fissando prima Fratello Umphred e poi il mare.

«L'ho fatto gettare nel buco. È morto.»

«È fuggito, e ricorda.»

«È impossibile» sbuffò Casmir. «Il Principe Dhrun ha almeno dieci anni.»

«E quanti pensi ne abbia Re Aillas?»

«Direi ventidue o ventitré, non di più.»

«Ed avrebbe generato un figlio a dodici o tredici anni?»

Casmir prese a camminare avanti e indietro, le mani dietro la schiena.

«È impossibile. Questo è un mistero.»

Si arrestò e fissò ancora il mare, sul quale le vele della nave troicinese erano ormai scomparse alla vista. Poi fece un cenno a Sir Mungo, il siniscalco.

«Ricordi la donna che era stata sottoposta ad interrogatorio a proposito della Principessa Suldrun?»

«La rammento, sire.»

«Conducila qui.»

Dopo qualche tempo, Sir Mungo riferì a Casmir:

«Signore, ho tentato di adempiere al tuo ordine, ma invano. Ehirme, suo marito e tutta la sua famiglia hanno abbandonato la loro dimora e si dice si siano trasferiti nel Troicinet, dove ora vivono come nobili di campagna.»

Casmir non rispose e si appoggiò allo schienale della sedia, sollevando un bicchiere di vino rosso e studiando i riflessi che su di esso creava la luce del fuoco.

«Questo è un mistero» mormorò fra sé.

EPILOGO

Ed ora?

Re Casmir e le sue ambizioni hanno subito un temporaneo arresto. Aillas, che Casmir aveva tentato di uccidere, ne è la causa, e il Re comincia a provare una forte avversione nei suoi confronti mentre continua con i suoi intrighi. Tamurello, per paura di Murgen, lo indirizza dal mago Shan Farway, e, nei loro complotti, essi pronunciano il nome "Joald" e poi tacciono entrambi.

La Principessa Madouc, per metà essere fatato, è una monella dalle gambe lunghe, dai riccioli scuri e dal volto che affascina per la sua mobilità. È una creatura dalle abitudini poco ortodosse: che ne sarà di lei? Chi è suo padre? Per aiutarla, un ragazzo avventuroso di nome Traven inizia una ricerca, e, se avrà successo, lei gli dovrà concedere qualsiasi ricompensa le verrà richiesta. Traven viene catturato dall'orco Osmin, ma si salva insegnando al suo catturatore a giocare a scacchi.

Che ne sarà di Glyneth, che adora Watershade e Miraldra, ma anela a riprendere la sua vita errabonda con il Dr. Fidelius? Chi soffrirà e chi con-

quisterà il suo cuore?

Aillas è Re dell'Ulfland Meridionale, ed ora se la deve vedere con gli Ska, che sono in guerra con tutto il mondo. Quando pensa agli Ska, pensa a Tatzel, che vive a Castello Sank. Inoltre, conosce una via segreta per penetrare nella Fortezza di Poëlitetz: come si servirà di questa informazione?

Chi pescherà il rombo che ha ingoiato la perla verde? Chi porterà orgogliosamente al collo quella perla e verrà spinto ad una condotta dagli strani eccessi?

Molte cose sono rimaste in sospeso. Dhrun non riesce a dimenticare il male che gli è stato fatto a Thripsey Shee da Falael, anche se questi è stato poi abbondantemente punito da Re Throbius. Per semplice perversità, Falael spinge alla guerra i giganti di Komin Beg, guerra in cui i giganti sono guidati da un feroce diavoletto di nome Dardelloy.

E che ne è di Shimrod? Che misure prenderà nei confronti di Melanchte?

E che dire del cavaliere dall'Elmo Vuoto, e come si comporterà questi a Castello Rhack?

A Swer Smod, Murgen lavora per chiarire i misteri del Destino, ma ogni chiarimento propone un nuovo interrogativo. Nel frattempo, il suo malefico avversario si cela nell'ombra e sorride: è potente, ed alla fine Murgen si dovrà arrendere ed ammettere con immenso dolore la propria sconfitta.

GLOSSARIO I

L'IRLANDA E LE ISOLE ELDER

Ben pochi sono i fatti precisi narrati in merito a Partholon, un principe ribelle del Dahaut il quale, dopo aver ucciso suo padre, fuggì a Leinster. I Fomoire derivavano dall'Ulfland Settentrionale, allora conosciuto come Fomoiry, e Re Nemed, giungendo con la sua gente dalla Norvegia, combatté tre grandi battaglie contro i Fomoire vicino a Donegal. Gli Ska, come i Nemediani chiamano se stessi, erano feroci guerrieri, ed i Fomoire, dopo essere stati sconfitti due volte, riuscirono a vincere la terza battaglia solo grazie alla magia di tre streghe con una gamba sola: Cuch, Gadish e Fèhor. In quella battaglia Nemed rimase ucciso.

Gli Ska avevano combattuto valorosamente e con onore, e, anche nella sconfitta, suscitarono il rispetto dei vincitori, per cui vennero loro concessi un anno ed un giorno per preparare le loro nere navi e proseguire il viag-

gio. Alla fine, dopo tre settimane di banchetti, giochi, canzoni e bevute, essi partirono dall'Irlanda con Starn, figlio di Nemed, come loro nuovo re. Starn guidò gli Ska superstiti a sud fino a Skaghane, la zona più settentrionale delle Esperidi, ad occidente delle Isole Elder.

Il secondo figlio di Nemed, Fergus, salpò alla volta dell'Armorica e radunò un esercito di celti noti come i Firbolg, che guidò poi alla volta dell'Irlanda. Lungo il percorso, i Firbolg approdarono a Fflaw, sulla punta estrema del Wysrod, ma si trovarono di fronte un esercito talmente numeroso che se ne andarono senza combattere e proseguirono fino in Irlanda, dove conquistarono il dominio del territorio.

Un secolo più tardi i Tuatha de Danaan, dopo un'epica migrazione attraverso l'Europa centrale, l'Asia Minore, la Sicilia e la Spagna, attraversarono il Golfo Cantabrico e raggiunsero le Isole Elder, dove si stabilirono nel Dascinet, nel Troicinet e in Lyonesse. Sessant'anni più tardi, i Tuatha si divisero in due fazioni, una delle quali emigrò in Irlanda, dove combatté contro i Firbolg la Prima e la Seconda Battaglia di Mag Tuired.

La seconda ondata celtica che sospinse i Milesiani in Irlanda ed i Brythni in Britannia ignorò le Isole Elder. I Celti immigrarono tuttavia nell'Hybras in piccoli gruppi e si diffusero dovunque, come attesta la presenza di località dal nome celtico in tutte le isole. Le tribù che fuggirono dalla Britannia dopo la sconfitta della Regina Boadicea imposero quindi la loro presenza sul roccioso litorale settentrionale di Hybras e crearono il regno celtico di Godelia.

GLOSSARIO II

GLI ESSERI FATATI

Gli esseri fatati sono creature parzialmente umane, come giganti, falloy, orchi ed orchetti, e differiscono da merrihews, sandestins, quists e spiriti oscuri. Merrihews e sandestins possono entrambi assumere sembianze umane, ma solo per capriccio ed in maniera fugace. I quists hanno sempre lo stesso aspetto e gli spiriti oscuri preferiscono solo far intuire la loro presenza.

Gli esseri fatati, come tutte le creature parzialmente umane, sono ibridi con differenti proporzioni di caratteristiche terrene. Con il passare del tempo, la porzione umana aumenta, anche solo per l'uso di aria ed acqua, ma l'occasionale unione con un uomo o un altro semiumano può accelerare il

processo. Quando l'ibrido si sente "appesantito" dalle caratteristiche umane, comincia ad accostarsi all'umanità e finisce per perdere tutta o parte della sua magia.

L'essere fatato "appesantito" viene espulso dallo shee come persona zotica e noiosa, vagabonda per la campagna e finisce per unirsi ad una comunità umana, dove vive nella tristezza ed esercita solo di rado la sua magia in via d'estinzione. La progenie di simili creature è particolarmente sensibile alla magia, e spesso diventa strega o mago. Tale è l'origine di tutti i maghi delle Isole Elder.

Con estrema lentezza, il numero degli esseri fatati diminuisce, gli shee si oscurano e la forza vitale finisce per ereditare una porzione più o meno abbondante di caratteristiche di quegli ibridi attraverso migliaia di quiete fusioni. Nelle relazioni fra gli uomini, la presenza di queste qualità è in genere risaputa, ma è percepita ad un livello subliminale e di rado viene identificata con precisione.

Gli esseri fatati di uno Shee sembrano spesso infantili a causa delle loro azioni impulsive, ed il carattere, che varia naturalmente da individuo ad individuo, è sempre capriccioso e crudele. Nello stesso modo, è facile destare la simpatia di un essere fatato, che diviene allora stravagantemente generoso. L'essere fatato è incline alla spacconeria, ama gli atteggiamenti drammatici e s'imbroncia con rapidità. È sensibile alla propria immagine e non riesce a tollerare il ridicolo, che lo spinge ad atti furenti di punizione. Ammira la bellezza e la stranezza grottesca nella stessa misura, dato che per lui questi attributi si equivalgono.

Gli esseri fatati, sono sotto l'aspetto erotico, imprevedibili e spesso notevolmente promiscui; fascino, giovinezza e bellezza non sono fattori determinanti, perché ciò che essi desiderano più di ogni altra cosa sono le novità. I loro affetti di rado durano, come anche tutti gli altri loro umori, e passano rapidamente dalla gioia al dolore, dall'ira all'isterismo al riso o anche ad un'altra dozzina di emozioni sconosciute alla meno sensibile razza umana.

Gli esseri fatati amano gli scherzi, e male incoglie al gigante o all'orco che abbiano deciso di molestare! Non gli danno pace, ed evitano con facilità la sua grossolana magia, e lo tormentano con crudele gioia fino a che non si nasconda nel suo covo o nel suo castello.

Gli esseri fatati sono grandi musicisti ed usano un centinaio di bizzarri strumenti, alcuni dei quali, come violini, cornamuse e pifferi, sono stati adottati anche dagli uomini. Qualche volta suonano ghighe e motivetti alle-

gri che mettono le ali ai talloni, ma altre volte intonano dolenti melodie sotto la luce della luna e chi le ode non le dimentica più. In occasione di processioni ed investiture, i musicisti suonano poi nobili armonie di grande complessità, servendosi di temi che vanno al di là della comprensione umana.

Gli esseri fatati sono gelosi ed impazienti, intolleranti di qualsiasi intrusione. Un ragazzo o una ragazza che senza saperlo si trovi a passare su un prato fatato può essere crudelmente frustato con sferze di noce; d'altro canto, se gli esseri fatati sono assopiti, può darsi che ignorino il bambino o addirittura gli rovescino addosso una pioggia di monete d'oro, dal momento che amano confondere uomini e donne con improvvise fortune oltre che con disastri inaspettati.

GLOSSARIO III

GLISKA

Per diecimila anni e forse anche più, gli Ska mantennero intatta la purezza della razza e la continuità della tradizione, lo stesso linguaggio in maniera tanto conservatrice che anche i documenti più antichi erano ancora comprensibili in tempi recenti, senza che avessero assunto neppure un che di arcaico. I loro miti ricordavano la migrazione verso nord al seguito dei ghiacciai Wurm, ed i bestiari più antichi comprendevano mastodonti, orsi delle caverne e lupi, mentre le loro saghe celebravano battaglie combattute contro uomini di Neanderthal cannibali, e si concludevano con la culminante battaglia che portò al loro sterminio e ricoprì di rosso sangue il ghiaccio del Lago Ko (in Danimarca). Essi seguirono a nord i ghiacciai che si ritiravano fin nelle zone vergini e selvagge della Scandinavia, che reclamarono come loro territorio. Là, appresero a fondere il ferro, a forgiare attrezzi, armi ed oggetti, costruirono navi ed appresero l'uso della bussola.

Intorno al 2500 A.C. un'orda ariana, quella degli Ur-Goti, migrò a nord nella Scandinavia, scacciando ad ovest i relativamente civilizzati Ska fino alle 'coste della Norvegia ed infine costringendoli a prendere il mare.

Gli Ska superstiti calarono sull'Irlanda ed entrarono nei miti di quella terra con il nome di "Nemediani": i Figli di Nemed. Gli Ur-Goti adottarono i costumi degli Ska e divennero gli antenati di svariate popolazioni gotiche, in particolare dei Germanici e dei Vichinghi.

Da Fomoiry (Ulfland Settentrionale) i Fomoire immigrarono in Irlanda

ed affrontarono gli Ska in tre grandi battaglie, costringendoli ad abbandonare quella terra. Questa volta gli Ska si spostarono a sud fino a Skaghane, che giurarono di non lasciare mai. Forgiati dalle dure avversità subite, erano diventati una razza di aristocratici 'guerrieri, in costante e dichiarato stato di guerra con tutto il resto del mondo. Consideravano gli altri popoli come esseri sub-umani o solo di poco superiori agli animali. Nelle relazioni fra di loro erano miti, onesti e ragionevoli; nei confronti degli altri erano freddamente spietati e questa filosofia divenne il loro strumento di sopravvivenza.

La loro cultura era unica e diversa da qualsiasi altra in Europa, sotto alcuni aspetti quasi austera e sotto altri riccamente dettagliata. Ogni persona veniva addestrata in modo da essere capace di fare qualunque cosa, e nessuno avrebbe mai ammesso di essere ottuso o inetto in qualsiasi immaginabile attività: in quanto Ska, la sua universale competenza veniva data per scontata. Parole come "artista" o "creatività" erano sconosciute, ed ogni uomo o donna era in grado di creare splendidi oggetti senza ritenere che fosse una cosa insolita.

Sul campo di battaglia, erano intrepidi nel senso più totale della parola per una varietà di ragioni. Una "persona comune" poteva diventare "cavaliere" solo annientando tre nemici, e nessuno Ska sarebbe potuto sopravvivere al disprezzo dei compagni: in un simile evento, si sarebbe ammalato e sarebbe morto per pura avversione verso se stesso.

Nonostante la convinzione di praticare una basilare uguaglianza, avevano una società altamente stratificata. Il loro re godeva del privilegio di poter nominare il proprio successore, che di solito, ma non sempre, era il suo figlio maggiore. Dopo un anno di regno, il nuovo re doveva essere approvato da un voto della nobiltà, e poi di nuovo, dopo tre anni di governo.

Sulla base degli standard contemporanei, la loro legge era ragionevole ed addirittura illuminata: non usavano mai la tortura e gli schiavi erano trattati con tollerante anche se impersonale gentilezza, come se fosse un animale domestico. Se diveniva turbolento, era punito con una severa dose di frustate, con la prigionia e pane ed acqua o con la morte. Fra di loro, gli Ska erano aperti, generosi e schietti. I duelli erano illegali; violenza, adulterio ed altre perversioni sessuali erano considerate bizzarre aberrazioni ed i colpevoli venivano uccisi per garantire il benessere generale. Si consideravano l'unico popolo illuminato della loro epoca, mentre gli altri li vedevano come spietati briganti, ladri ed assassini.

Non conoscevano una religione organizzata, anche se avevano un

pantheon di divinità che rappresentava le forze della natura.

FINE